



TUGAS AKHIR  
RD 141588

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI FESYEN PEKERJA SEKTOR  
INFORMAL SEBAGAI REFERENSI DESAINER FESYEN**

Try Zena Lantisa  
3411100109

Dosen Pembimbing :  
Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds.  
NIP. 19830410 200604 2001

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA  
SURABAYA 2017**



TUGAS AKHIR  
RD 141558

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI FESYEN PEKERJA SEKTOR INFORMAL  
SEBAGAI REFRENSI DESAINER FESYEN**

Try Zena Lantisa  
NRP. 3411100109

Dosen Pembimbing:  
Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds.  
NIP. 19830410 200604 2001

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA  
SURABAYA 2017**





FINAL PROJECT  
RD 141558

**INFORMAL SECTOR WORKERS ILLUSTRATION BOOK DESIGN AS  
FASHION DESIGNER'S REFERENCE**

Try Zena Lantisa  
NRP. 3411100109

Lecturer:  
Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds.  
NIP. 19830410 200604 2001

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN  
DEPARTMENT OF PRODUCT DESIGN  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND DESIGN  
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY  
SURABAYA 2017**



**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI FESYEN PEKERJA SEKTOR INFORMAL**

**SEBAGAI REFERENSI DESAINER FESYEN**

**TUGAS AKHIR**

Disusun untuk memenuhi syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada  
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Try Zena Lantisa

NRP. 3411100109

Surabaya, 28 Juli 2017

Periode Wisuda: 116 (September 2017)

Mengetahui,  
Kepala Departemen Desain Produk

Disetujui,  
Dosen Pembimbing

  
Ellya Zulaikha, S.T, MSn., Ph.D.  
NIP. 197510142003122001

  
Senja Aprela Agustin, S.T, M.Ds  
NIP. 198304102006042001



---

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

---

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama : Try Zena Lantisa

NRP : 3411100109

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul "Perancangan Buku Ilustrasi Fesyen Pekerja Sektor Informal Sebagai Referensi Desainer Fesyen" adalah:

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan / referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan Riset Desain yang telah dilakukan sendiri.

Demikian pemyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 25 Juli 2017

Yang membuat pernyataan



(Try Zena Lantisa)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas Perancangan Desain Komunikasi Visual Konseptual dengan Judul “Perancangan Buku Ilustrasi Fesyen Pekerja Sektor Informal sebagai Referensi Desainer Fesyen”. Tujuan utama perancangan ini adalah sebagai pembelajaran dan pemenuhan tugas mata kuliah Desain Komunikasi Visual Konseptual. Kelancaran dan keberhasilan penulisan Laporan ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Yang Maha Esa yang masih memberikan kesempatan bagi saya untuk berkarya atas nama-Nya,
2. Kepada kedua orangtua dan keluarga yang selalu memiliki ekspektasi positif akan segala usaha yang saya lakukan,
3. Kepada Ibu Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing, dan kepada Bapak Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M.T selaku koordinator mata kuliah Tugas Akhir, sekaligus kepada dosen – dosen prodi Desain Komunikasi Visual ITS atas bimbingan selama proses mata kuliah Tugas Akhir berlangsung,
4. Semua rekan seperjuangan Ruang 108, dan teman-teman Despro ITS seluruh angkatan yang telah menyemangati dan memberikan support dalam bentuk apapun sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini

Penulis berharap semoga tugas ini dapat membantu proses pembelajaran bagi para pembaca. Masih banyak sekali kekurangan dalam penyusunan tugas ini, maka Penulis memohon kritik dan saran serta diskusi yang baik dari para pembaca demi kebaikan kedepannya. Semoga tugas ini dapat bermanfaat.

Surabaya, 28 Juli 2017

Penulis

## **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI FESYEN PEKERJA SEKTOR INFORMAL SEBAGAI REFRENSI DESAINER FESYEN**

Nama Mahasiswa : Try Zena Lantisa  
NRP : 3411100109  
Jurusan : Desain Produk Industri FTSP – ITS  
Dosen Pembimbing : Senja Aprela Agustin – 198304102006042001

### **ABSTRAK**

Inspirasi fesyen dan desainer merupakan dua hal yang tidak terpisahkan antara satu dengan yang lainnya. Desainer dan media berlomba-lomba menawarkan desain-desain baju pilihannya, Asosiasi yang berpengaruh pada perindustrian fesyen di Indonesia adalah IFC. IFC adalah Indonesia Fashion Chamber yang berlokasi di Jakarta. IFC Fashion Week adalah salah satu karya terbesar IFC yang sukses menginspirasi setiap penggemar fesyen di Indonesia. Inspirasi bisa datang dari mana saja. Tetapi fesyen selalu mencari hal baru untuk dipublikasi agar menjadi sebuah trending topik. Untuk mencari trending topik maka harus mencari objek yang tidak disangka-sangka atau memiliki sisi unik untuk dibahas.

Pekerja sektor Informal adalah pekerja yang bekerja pada lingkungan usaha tidak resmi. Contohnya tukang sate, pedagang keliling, dan lainnya. Pekerjaan yang banyak dilakukan di jalanan tersebut membuat mereka sering terpapar sinar matahari. Yang tidak disadari adalah pakaian yang dikenakan pekerja sektor informal, beberapa memiliki keunikan yaitu pakaian yang tertumpuk-tumpuk akibat cuaca panas serta motif ciri khas Indonesia. Pekerja sektor informal yang banyak dipandang sebelah mata oleh masyarakat karena mereka tidak bisa masuk ke dalam kategori fesyen. Pekerja sektor informal akan dibahas dalam perancangan ini karena menjadi obyek yang jarang dijadikan topik dalam sebuah inspirasi fesyen.

Desain ini dibuat untuk memecahkan masalah yang ada. Perancangan ini akan menggunakan metode penelitian data kuisisioner dan *depth interview* untuk mendapatkan data primer dan eksisting artikel, buku fesyen, serta buku literatur untuk mendapatkan data sekunder. Target konsumen dalam buku ini adalah usia 20-35 tahun dan sekelompok atau individual yang berkarir dalam bidang fesyen seperti desainer fesyen dan murid sekolah fesyen, dimana mereka selalu membutuhkan suatu inspirasi untuk busana rancangannya. Konsep dari rancangan ini adalah menjabarkan beberapa fotografi pekerja sektor informal lalu diikuti dengan ilustrasi fesyen yang digunakan pekerja tersebut yang gaya busananya sudah diperbaharui oleh penulis. Kemudian beberapa penjelasan mengenai pola bentuk busana yang diilustrasikan sebagai informasi singkat untuk pembaca. Penentuan konsep perancangan ini mengacu dari beberapa analisa yang telah dilakukan kepada karakter target segmen untuk mendapatkan kebutuhan konsumen.

Buku ilustrasi fesyen yang dikonotasikan sebagai *Fesyen Pekerja Sektor Informal*, bertujuan memberi inspirasi unik pada target konsumen melalui pendekatan teknik ilustrasi fesyen. Media buku berfungsi sebagai media komunikasi serta pengetahuan yang memiliki jangka waktu panjang dan diharapkan menjadi media yang dapat mengembangkan inspirasi fesyen kepada desainer fesyen dan murid fesyen. Konsep tersebut akan terlihat pada setiap halaman buku visual dan menjadi daya tarik yang khas bagi buku ini.

Kata Kunci : Buku Ilustrasi, *Fashion*, Pekerja Sektor Informal

## INFORMAL SECTOR WORKERS ILLUSTRATION BOOK DESIGN AS FASHION DESIGNER'S REFERENCE

Student Name : Try Zena Lantisa  
NRP : 3411100109  
Study Program : Visual Design Communication FTSP – ITS  
Lecturer : Senja Aprela Agustin – 198304102006042001

### ABSTRACT

*Fashion and designers' inspiration are the two things that are inseparable from one another. Designers and media competing to offer shirt designs of their choices, and the association affecting the fashion industry in Indonesia is IFC. IFC (Indonesia Fashion Chamber) is located in Jakarta. IFC Fashion Week is one of the greatest examples of IFC's success that inspire every fan of fashion in Indonesia. Inspiration can come from anywhere. But the fashion itself is always meant to look for new things to be published in order to become a trending topic. Searching for trending topics means to find unexpected objects which have unique side to be discussed.*

*Informal sector workers are those who work in the unofficial business environment, for example: satay sellers, mobile vendors, and others. Numerous hours on the streets makes them often exposed to sunlight. Sometimes people do not realize that the clothing worn by informal sector workers is unique, in the way that the clothes is piled up due to hot weather and contains Indonesia's special motifs. Informal sector workers are widely underestimated by the public because they could not fit into the categories of fashion. Informal sector workers will be addressed in this design because it becomes an object that is rarely used as a topic in a fashion inspiration.*

*This design was created to solve the problem. This design will use questionnaire data research methods and in depth interviews to obtain primary data, as well as existing articles, fashion books and literature books to obtain secondary data. Target consumers in this book is individual ranging from 20-35 years and a group or individual which have a career in fashion as a fashion designer and a fashion school students, where they are always in need of an inspiration for fashion design. The concept of this design is to describe some of the photography of informal sector workers, followed by fashion illustrations which are used by the workers, with its fashion style updated by the author. Then it will be followed by some explanation of the pattern form of clothing which is illustrated as short information for the reader. Determination of the design concept is referred from analysis that has been done to the segment target character to obtain consumers' needs.*

*Fashion illustration books that connoted as Fashion Informal Sector Workers, aims to inspire unique to the target consumers through fashion illustration technique approach. Media book serves as a medium of communication and knowledge that has long term effect and is expected to be a medium that can develop fashion inspiration to fashion designers and fashion students. Such concept will be visually seen on every page of the book and become a unique fascination for the book.*

*Keywords: Illustration Book, Fashion, Informal Sector Workers*

## DAFTAR ISI

Cover Depan Judul

Cover Dalam

Lembar Pengesahan

Lembar Keaslian Karya

KATA PENGANTAR ..... i

Abstrak ..... ii

Abstract ..... iii

DAFTAR ISI .....iv

DAFTAR GAMBAR ..... .viii

DAFTAR TABEL ..... .xii

### BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang ..... 1

1.2 Identifikasi Masalah ..... 7

1.3 Rumusan Masalah ..... 8

1.4 Tujuan Penelitian ..... 8

1.5 Batasan Masalah ..... 9

1.6 Manfaat ..... 9

1.7 Ruang Lingkup..... 10

    4.3.1 Ruang Lingkup Studi ..... 10

    4.3.1 Output ..... 10

1.8 Metodologi Penelitian ..... 10

1.9 Sistematika Penelitian ..... 11

### BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Subjek Desain..... 13

    2.1.1 Pengertian Fesyen ..... 13

    2.1.2 Jenis Fesyen ..... 13

    2.1.3 Kelas Sosial..... 14

    2.1.4 Pekerja Sektor Informal ..... 16

2.2 Tinjauan tentang Buku..... 17

    2.2.1 Buku ..... 17

    2.2.2 Jenis Buku ..... 18

2.3 Tinjauan tentang Elemen Visual..... 21

2.3.1 Ilustrasi.....	21
2.3.2 Gaya Gambar .....	21
2.3.3 Fashion Illustration .....	22
2.3.4 Penggunaan Warna .....	24
2.3.5 Tinjauan teori layout.....	26
2.3.6 Anatomi Konten.....	32
2.3.7 Elemen Penyusun Layout .....	35
2.3.8 Tinjauan tentang Tipografi .....	41
2.4 Tinjauan mengenai Fotografi.....	45
2.5 Studi Eksisting.....	49
2.6.1 Studi Kompetitor.....	49
2.6.2 Studi Komparator.....	52
<b>BAB 3 METODOLOGI DESAIN</b>	
3.1 Definisi Judul.....	59
3.2 Metode Penelitian .....	60
3.3 Teknik Sampling.....	61
3.3.1 Populasi.....	61
3.3.2 Sample .....	62
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	62
3.4.1 Data Primer .....	62
3.4.2 Observasi .....	62
3.4.3 Kuisisioner.....	62
3.4.4 Depth Interview .....	69
3.4.5 Data Sekunder.....	74
3.5 Metode Riset Desain.....	75
3.5.1 Analisis Majalah .....	75
3.5.2 Analisis Media Digital Brand Fesyen.....	76
3.5.3 Analisis Tren.....	77
3.5.4 Mood Board .....	78
3.6 Analisis Data.....	79
3.6.1 Analisis Observasi .....	79
3.6.2 Analisis Data Kuisisioner .....	79
3.6.3 Analisis Depth Interview .....	82
3.6.4 Observasi Visual.....	91



3.7 Teknik Perancangan .....	91
3.7.1 Perancangan Konsep Desain.....	91
3.7.2 Konten Desain.....	92
3.7.3 Kriteria Desain .....	92
<b>BAB 4 KONSEP DESAIN</b>	
4.1 Deskripsi Perancangan .....	95
4.2 Segmentasi Target Audiens .....	95
4.3 Konsep Desain.....	96
4.3.1 Big Idea.....	96
4.3.2 Output Produk.....	97
4.3.3 Konsep Media .....	98
4.4 Kriteria Desain.....	98
4.4.1 Konsep Visual.....	98
4.4.2 Gaya Bahasa .....	99
4.4.3 Struktur Dan Konten Buku .....	100
4.4.4 Gaya Gambar .....	107
4.4.5 Warna.....	108
4.4.6 Tipografi .....	109
4.4.7 Layout .....	110
4.4.8 Fotografi.....	111
4.4.9 Spesifikasi Buku .....	114
4.4.10 Kertas .....	115
4.4.11 Penjilidan & Finishing Buku .....	115
4.5 Proses Desain.....	116
4.5.1 Gaya gambar .....	116
4.5.2 Fotografi.....	117
4.5.3 Sketsa layout.....	120
4.6 Alternatif Desain Digital .....	124
4.6.1 Layout konten .....	124
4.7 Perkiraan Harga Produksi dan Harga Penjualan.....	129
<b>BAB 5 IMPLEMENTASI DESAIN</b>	
5.1 Desain Final.....	131
5.1.1 Elemen Grafis.....	131
5.2 Konten Buku.....	133

5.2.1 Cover Depan Hardcover .....	133
5.2.2 Pembabakan Buku .....	134
5.2.3 Desain Layout Bab I .....	134
5.2.4 Desain Layout Bab II .....	136
5.2.5 Quotes .....	138
<b>BAB 6 KESIMPULAN</b>	
6.1 Kesimpulan .....	141
6.1.1 Kesimpulan dari Segi Konsep .....	141
6.2 Saran .....	142
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>145</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>xxxvi</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jaket rancangan Sherly Hartono dikenakan oleh Joe Jonas.....	2
Gambar 1.2 Rancangan Vivinne Westwood, <i>Milan Fashion Week 2010</i> .....	3
Gambar 1.3 Kanye West <i>Yeezy</i> Fashion Week.....	3
Gambar 1.4 Gaya berbusana gelandangan china.....	4
Gambar 1.5 Berbusana ala Pekerja Sektor Informal .....	5
Gambar 2.1 Gaya Gambar realism .....	22
Gambar 2.2 Contoh Croquis.....	22
Gambar 2.3 Kerangka Figure .....	23
Gambar 2.4 Contoh Croquis.....	24
Gambar 2.5 Teori Warna .....	24
Gambar 2.6 Skema Warna Tint.....	25
Gambar 2.7 Warna Krom pada fotografi.....	25
Gambar 2.8 Anatomi Grid .....	26
Gambar 2.9 Margin.....	27
Gambar 2.10 Margin.....	27
Gambar 2.11 Margin.....	27
Gambar 2.12 Single Column Grids .....	29
Gambar 2.13 <i>Multiple Column Grid</i> .....	29
Gambar 2.14 Modular Grid .....	30
Gambar 2.15 Alternative Grid .....	31
Gambar 2.16 Scanning .....	32
Gambar 2.17 Halaman Cover Sebuah Buku.....	33
Gambar 2.18 Halaman Content .....	33
Gambar 2.19 Elemen dalam Halaman Layout.....	34
Gambar 2.20 Back section dalam buku .....	34
Gambar 2.21 Section Opener.....	35
Gambar 2.22 Elemen dalam halaman layout.....	35
Gambar 2.23 Heading pada buku .....	36
Gambar 2.24 Pengaplikasian deck dalam buku.....	36
Gambar 2.25 Bodycopy dalam buku .....	37
Gambar 2.26 Subheads dalam buku .....	37
Gambar 2.27 Pullquotes dalam buku.....	38

Gambar 2.28 Penggunaan Caption dalam desain buku .....	38
Gambar 2.29 Penggunaan Folios.....	39
Gambar 2.30 Penggunaan sidebar dan panelbox dalam desain buku.....	40
Gambar 2.31 Penggunaan gambar dalam desain buku.....	40
Gambar 2.32 Tipografi Old Style .....	41
Gambar 2.33 Tipografi Transisional .....	42
Gambar 2.34 Tipografi Modern.....	42
Gambar 2.35 Tipografi Sans Serif.....	42
Gambar 2.36 Tipografi Slab Serif .....	42
Gambar 2.37 Tipografi Graphic .....	42
Gambar 2.38 Penggunaan berbagai ukuran space yang berbeda.....	44
Gambar 2.39 Penggunaan berbagai ukuran leading .....	44
Gambar 2.40 Perbandingan ukuran lebar paragraph .....	45
Gambar 2.41 Refrensi Potrait Photoraphy.....	46
Gambar 2.42 Refrensi Human Interest Photography.....	47
Gambar 2.43 Flatlay Dengan Pengambilan Longshot.....	48
Gambar 2.44 Flatlay Dengan Pengambilan Mediumshot.....	48
Gambar 2.45 Flatlay Dengan Pengambilan Closeup.....	49
Gambar 2.46 Hijab Street Style.....	49
Gambar 2.47 Layout buku Hijab Street Style.....	50
Gambar 2.48 A2Z Korean Fashion.....	51
Gambar 2.49 Pernak-pernik fesyen .....	51
Gambar 2.50 Layout A2Z Korean Fashion .....	52
Gambar 2.51 Surabaya Fashon Leader.....	52
Gambar 2.52 Layout buku Surabaya Fashion Leader .....	53
Gambar 2.53 Fashion Illustration .....	54
Gambar 2.54 Tabel kelengkapan konten buku .....	55
Gambar 2.55 Gaya gambar Anna Kiper .....	55
Gambar 2.56 Layout buku Fashion Illustration.....	56
Gambar 2.57 Kinfolk.....	57
Gambar 2.58 Layout Kinfolk.....	58
Gambar 3.1 Observasi di Pinggir Jalan .....	63
Gambar 3.2 Desain Layout Majalah Kinfolk .....	76
Gambar 3.3 Penggunaan Visual Fotografi Pada Akun Instagram.....	76

Gambar 3.4 Penggunaan Minimalist Color Palettes 2015.....	77
Gambar 3.5 Tren Gaya Desain Minimalis.....	78
Gambar 3.6 Moodboard Perancangan .....	78
Gambar 3.7 Depth Interview Dengan Geraldus Sugeng .....	82
Gambar 3.8 Depth Interview Dengan Denok Novianti .....	84
Gambar 3.9 Depth Interview Dengan Dewi Utari.....	84
Gambar 3.10 Depth Interview Dengan Chyntia Bk .....	88
Gambar 3.11 Depth Interview Dengan Nadira Ramadhani.....	90
Gambar 4.1 Contoh Gaya Gambar Pensil Realis Dengan Teknik Manual .....	108
Gambar 4.2 Color Palette Untuk Buku Visual .....	109
Gambar 4.3 Font Raleway .....	110
Gambar 4.4 Font Open Sans.....	110
Gambar 4.5 Font Ostrich Sans.....	110
Gambar 4.6 Font Rosario.....	110
Gambar 4.7 Layout Grid.....	111
Gambar 4.8 Refrensi Still Life Photography .....	112
Gambar 4.9 Refrensi Portrait Photography .....	113
Gambar 4.10 Refrensi Human Interest Photography.....	114
Gambar 4.11 Buku Dengan Jilid Benang .....	114
Gambar 4.12 Buku Dengan Jilid Benang Dan Hardcover.....	115
Gambar 4.13 Proses Gaya Gambar Dengan Pensil Manual .....	116
Gambar 4.14 Proses Ilustrasi Stylization.....	116
Gambar 4.15 Proses Outline Dan Coloring .....	117
Gambar 4.16 Potrait Photography .....	118
Gambar 4.17 Human Interest Photography .....	118
Gambar 4.18 Still Life Photography.....	119
Gambar 4.19 Colortone Portrait Photography.....	119
Gambar 4.20 Colortone Human Interest Photography .....	120
Gambar 4.21 Sketsa Layout Chapter 2.....	121
Gambar 4.22 Sketsa Layout Chapter 1 .....	122
Gambar 4.23 Layout Grid.....	123
Gambar 4.24 Layout Buku .....	123
Gambar 4.25 Layout Komperhensif.....	124
Gambar 4.26 Alternatif 1 Konten Pekerja .....	124

Gambar 4.27 Alternatif 2 Konten Pekerja .....	125
Gambar 4.28 Alternatif 3 Konten Pekerja .....	125
Gambar 4.29 Alternatif 2 Pembabakan Buku.....	125
Gambar 4.30 Alternatif 1 Pembabakan Buku.....	126
Gambar 4.31 Alternatif 2 Body Measurement .....	126
Gambar 4.32 Alternatif 1 Body Measurement .....	126
Gambar 4.33 Alternatif 1 Padu Padan Busana 1 .....	127
Gambar 4.34 Alternatif 1 Padu Padan Busana 2 .....	127
Gambar 4.35 Alternatif 1 Quotes .....	127
Gambar 4.36 Alternatif 2 Quotes .....	128
Gambar 4.37 Alternatif Pembahasan Pakaian .....	128
Gambar 4.38 Alternatif Pengenalan Ilustrasi Fashion.....	128
Gambar 5.1 Tipografi Judul Buku .....	131
Gambar 5.2 Tipografi Judul Bab dan Subheading .....	132
Gambar 5.3 Tipografi Bodytext.....	132
Gambar 5.4 Tipografi Quotes.....	133
Gambar 5.5 Cover Hardcover.....	133
Gambar 5.6 Pembatasan Sub Bab II – Penjual Koran.....	134
Gambar 5.7 Daftar Isi .....	134
Gambar 5.8 Perkenalan.....	135
Gambar 5.9 Fashion Illustration .....	135
Gambar 5.10 Pekerja Sektor Informal.....	136
Gambar 5.11 Opening Section.....	136
Gambar 5.12 Eksplorasi Media dan Proses .....	137
Gambar 5.13 Figure Stylization.....	138
Gambar 5.14 Drawing Fashion Flats.....	138
Gambar 5.15 Quotes.....	139

## DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Tabel 1.1 Tabel tingkat ketertarikan responden .....	6
Bagan 3.1 Diagram Alur Metode Penelitian .....	59
Tabel 3.1 Protokol Depth Interview dengan Fashion Desainer.....	69
Tabel 3.2 Protokol Depth Interview dengan Fashion Student.....	70
Tabel 3.3 Protokol Depth Interview dengan Fashion Ilustrator .....	71
Tabel 3.4 Protokol Depth Interview dengan Pengamat Fashion / Fashion Stylist .....	72
Bagan 3.2 Metode Riset Desain .....	75
Bagan 4.1 Bagan Konsep Big Idea Buku Ilustrasi Fesyen .....	96
Bagan 4.2 Diagram Konten Buku Visual .....	100
Bagan 4.3 Kriteria Desain Konten Buku Bab 1.....	102
Bagan 4.4 Kriteria Desain Konten Buku Bab 2.....	104

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Fesyen adalah istilah umum untuk gaya atau mode. Fesyen dan manusia merupakan dua hal yang tidak terpisahkan antara satu dengan yang lainnya. Setiap manusia ingin tampil gaya dan terlihat menarik. Fesyen dapat dikatakan sudah menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari keseharian masyarakat modern, bahkan dengan fesyen mampu menunjukkan jati diri hingga kelas sosial pemakainya.

Industri fesyen saat ini berkembang sangat pesat dengan banyaknya lini fesyen yang dapat kita jumpai di pusat-pusat perbelanjaan. Salah satu asosiasi yang sedang naik daun dan berpengaruh pada perindustrian fesyen adalah IFC atau *Indonesian Fashion Chamber*. IFC sudah berlokasi di kota-kota besar Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Yogyakarta dan lainnya. IFC Fashion Week adalah salah satu karya terbesar IFC yang sukses menginspirasi kelompok desainer di Indonesia. Perancangan ini perlu dukungan dari pihak IFC dengan tujuan sebagai referensi terpercaya yang dapat menginspirasi dan membuka pandangan masyarakat tentang pekerja sektor informal khususnya di kota besar seperti Surabaya.

Dalam dunia fesyen, semua memiliki acuan dalam memilih gaya berpakaian. Setiap desainer fesyen memiliki ciri khas pakaian yang dirancangnya. Tentunya gaya rancangan dan berpakaian pasti diawali dengan suatu inspirasi. Inspirasi dalam dunia fesyen sangat dibutuhkan. Seorang desainer fesyen mendukung bahwa inspirasi dalam dunia fesyen sangat dibutuhkan. **Geraldus Sugeng**, “Dalam proses perancangan busana hingga hasil akhir, inspirasilah yang sangat berpengaruh. Mungkin sekitar 50%nya.”<sup>1</sup>

Inspirasi bisa datang dari mana saja. Desainer berlomba-lomba membuat rancangan yang memiliki tema rancangan yang berbeda-beda. Beberapa desainer terkenal mengambil tema rancangan baju melalui hal-hal yang *out of the box* yaitu hal yang tidak disangka-sangka. Indonesia memiliki nama seorang desainer fesyen Sherly Hartono yang mengangkat gaya berpakaian kaum pekerja di ibukota dengan sebutan gaya *abang-abang* untuk koleksi Pria *Autumn Winter*. Bahkan salah satu jaket rancangannya yang memiliki ilustrasi petai, uang rupiah dan mangkuk mie bergambar ayam jago ramai diperbincangkan karena dikenakan oleh artis Hollywood Joe Jonas.<sup>2</sup> Hal tersebut

---

<sup>1</sup> Hasil depth interview dengan Bapak Geraldus Sugeng selaku desainer fesyen

<sup>2</sup> <http://www.harpersbazaar.co.id/articles/read/1/2016/2082/Rancangan-Penuh-Humor-Karya-Sherly-Hartono>



membuktikan bahwa kebudayaan Indonesia yang sangat beragam dan unik mampu menjadi sesuatu yang menarik dan berpotensi sebagai inspirasi dalam berpakaian.



**Gambar 1.1** Jaket rancangan Sherly Hartono dikenakan oleh Joe Jonas  
(Sumber: : <http://manual.co.id/article/sherly-hartono/>)

Tidak hanya desainer lokal, seorang desainer terkenal yaitu Vivienne Westwood yang mengambil tema koleksinya dari tuna wisma di jalanan Inggris. Sebagai referensi bahwa hal tersebut layak untuk dijadikan panutan inspirasi fashion, melihat rancangan desainer Internasional Vivienne Westwood dalam peragaan Busana *Milan Fashion Week 2010 Man*. Pakaian yang dirancang oleh Vivienne ini memiliki tampilan compang-camping dan beberapa koleksinya tampak potongan yang sobek-sobek, namun mampu menarik perhatian dan dipandang sebagai sesuatu yang unik dan kreatif sehingga layak untuk ditampilkan dalam peragaan internasional bergengsi sekelas *Milan Fashion Week*.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> [www.viviennewestwood.com/](http://www.viviennewestwood.com/)



**Gambar 1.2** Rancangan Vivienne Westwood, *Milan Fashion Week 2010*

(Sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

Karya yang diciptakan oleh Kanye West pun tak kalah uniknya dengan milik Vivienne. Begitu banyak label pada Kanye West yaitu rapper, penyanyi, seniman, dan fashion designer. Bersama Adidas Original, Kanye mengkolaborasi fesyennya dengan istilah *Yeezy* diluncurkan di awal New York Fashion Week yang diisi tamu-tamu kelas atas. *Bodysuit* terlihat banyak dikenakan oleh model, *bomber jacket*, *sweatshirt* dalam berbagai rupa dan detail, *jogger pants* dalam bermacam variasi, atasan dan bawahan yang terinspirasi dari gaya gelandangan, atau semua anak muda yang ada di film *Hunger Games* atau *Divergent*<sup>4</sup>. Sangat luar biasa apabila seorang yang sangat eksis dalam panggung *Hollywood* dapat memiliki ide yang terinspirasi dari orang-orang tuna wisma di Amerika.



**Gambar 1.3** Kanye West *Yeezy* Fashion Week

(Sumber: : <http://tritontimes.com/>)

---

<sup>4</sup><http://www.fimela.com/fashion-style/new-york-fashion-week-kanye-west-x-adidas-originals-150216u.html>

Inspirasi yang diambil dari golongan kelas bawah dinamakan *blow up fashion*. Golongan bawah biasanya memiliki profesi yang banyak dilakukan seperti buruh kasar, pekerja setengah terampil, pekerja sektor informal. Dalam hukum keagamaan, golongan bawah atau biasa disebut orang miskin (*gelandangan*) adalah orang yang tidak memiliki rumah<sup>5</sup>. Karena penghasilan yang hanya cukup untuk menutupi kebutuhan pokoknya bahkan kurang, maka orang dengan golongan bawah cenderung tidak memperhatikan tentang gaya hidup termasuk fesyen. Apa yang dikenakan oleh golongan bawah tidak begitu memperhatikan fungsi lain dari busana yang mereka kenakan selain sebagai kebutuhan sandangnya untuk menutup dan melindungi diri.

Seperti pada contoh artikel dari sebuah website ternama yang membahas mengenai salah satu tuna wisma yang memiliki ciri khas unik dalam berbusana yang berasal dari Negeri China. Inspirasi bisa datang dari mana saja, termasuk inspirasi gaya berpakaian. Seorang gelandangan bernama Tuan Cheng telah menjadi inspirasi fesyen bagi seorang desainer fesyen. Pada tahun 2009, seorang fotografer yang sedang berjalan di Ningbo, Provinsi Zhejiang, Tiongkok, memotret dan mengunggah foto seorang gelandangan sedang berjalan dengan aura yang kharismatik. Selain gaya berpakaian yang memikat hati para desainer, kisahnya pun juga berhasil menghipnotis seorang produser film, Deng Jianguo, untuk membuat film mengenai dirinya yang menjadi gelandangan dan terpisah dari keluarganya setelah bangkrut dari kesuksesan besar karena ditipu dan mulai bangkit karena foto sang fotografer tersebut. Filmnya pun akhirnya dibuat yang bertajuk '*Story of Xilige or Brother Sharp*'.<sup>6</sup> Sungguh luar biasa pengalaman yang ada telah membuktikan bahwa suatu fesyen dapat meningkatkan eksistensi seorang *gelandangan*.



**Gambar 1.4** Gaya Berbusana ala Gelandangan China

(Sumber: liputan6.com, 2016)

---

<sup>5</sup> [https://id.wiktionary.org/wiki/sektor\\_informal](https://id.wiktionary.org/wiki/sektor_informal)

<sup>6</sup> <http://lifestyle.liputan6.com/read/2176662/intip-gaya-berbusana-modis-ala-gelandangan>

Melihat tren dari seorang gelandangan di China tersebut, dapat dikatakan bahwa masyarakat golongan bawah yang bekerja di sektor informal bisa memiliki kesempatan untuk menginspirasi dunia fesyen. Terutama beberapa pekerja sektor informal di Surabaya masih berpakaian khas kekayaan budaya warisan nenek moyang yaitu batik.

Beberapa fenomena lain memunculkan suatu anggapan bahwa fesyen bagi beberapa masyarakat masih dipandang sebagai sesuatu yang hanya bisa dimiliki oleh kalangan sosialita borjuis dengan gaya hidup mewah. Industri tren fesyen dikuasai oleh produk-produk luar negeri dengan harga relatif tidak murah seperti *Lois Vuitton*, *Choco Channel*, *ZARA*, dll. Hal tersebut menjadikan fesyen hanya milik golongan atas dan tidak untuk kelas ekonomi bawah.<sup>7</sup> Padahal masyarakat kelas bawah yang tidak menyadari pakaian yang digunakannya bisa berpotensi menjadi suatu inspirasi dalam dunia fesyen bila di padu-padankan kembali.



**Gambar 1.5** Berbusana ala Pekerja Sektor Informal  
(Sumber: Lantisa, 2016)

Karena iklim panas yang ekstrim di Indonesia, terutama kota Surabaya, membuat beberapa pedagang keliling dan pekerja sektor informal lainnya menghindari paparan sinar matahari. Gaya berpakaian yang mungkin tidak disengaja, baju yang bertumpukan sehingga terlihat mencolok dan menarik perhatian apabila baju tersebut lebih ditata dan dipadukan dengan gaya baju lainnya yang lebih modern. Gaya pekerja sektor informal dapat bermanfaat untuk memicu ide gaya berpakaian. Gaya orang-orang yang bekerja di jalanan ini dapat diterapkan dalam desain baju karena dari situ akan muncul tren baru untuk menginspirasi gaya berpakaian. Penulis melihat beberapa gaya berpakaian para pekerja sektor informal yang dapat dijadikan sebagai inspirasi tren fesyen yang tidak terlepas dari ciri khas berbusana orang Indonesia. Terinspirasi dari hal kecil tersebut,

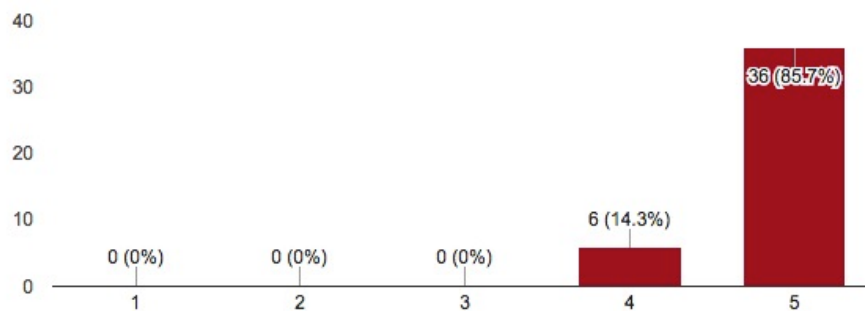
---

<sup>7</sup> [http://www.academia.edu/27337147/Fashion\\_dan\\_Kelas\\_Sosial](http://www.academia.edu/27337147/Fashion_dan_Kelas_Sosial)

dapat dijadikan tren gaya berpakaian yang lebih berkualitas dan unik. Dari hasil survey kuisioner yang dibagikan pada beberapa desainer, 85,7% desainer tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai fesyen yang terinspirasi dari pekerja sektor informal.

**Seberapa anda tertarik untuk mengetahui lebih jauh mengenai fesyen yang terinspirasi dari pekerja sektor informal setelah melihat gambar diatas?**

(42 responses)



**Tabel 1.1** Tabel tingkat ketertarikan responden

(Sumber: Lantisa, 2016)

Dalam pengaplikasian untuk masalah fesyen, penulis menggunakan media buku. Dalam dunia fesyen, buku visual fesyen kurang di produksi di Indonesia. Berdasarkan artikel salah satu website mengatakan bahwa Lenny Agustin yang terdaftar sebagai anggota Asosiasi Perancang dan Pengusaha Mode Indonesia (APPMI), sebenarnya sudah merencanakan menerbitkan buku sejak tiga tahun silam. Keinginannya menulis buku fashion didorong oleh kondisi masih minimnya buku fashion buatan desainer Indonesia. “Saya ingin desainer Indonesia bisa berbagi. Saya malu dengan desainer negara lain, apalagi negara yang memiliki sedikit desainer namun punya banyak buku fashion,” ujar Lenny.<sup>8</sup>

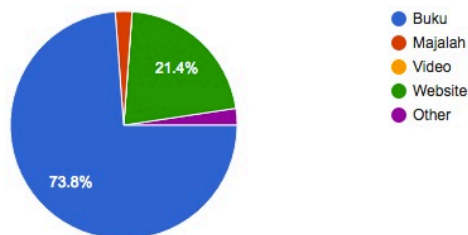
Dari hasil penelitian yang penulis lakukan, artikel tersebut didukung sebanyak 78.6% responden yang mengatakan bahwa buku visual fesyen masih kurang di produksi di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan buku visual fesyen kurang terpublikasi dengan baik. Karena buku produksi Indonesia memiliki konten kurang ter-update. Alasan tersebut didapatkan dalam hasil *depth interview* dengan beberapa desainer dan guru fesyen. Maka dalam perancangan ini, penulis harus memiliki konsep apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan buku agar diminati oleh desainer atau setara dengan buku

<sup>8</sup><http://tekno.kompas.com/read/2012/04/20/2101590/~Etalase~Produk%20Baru>



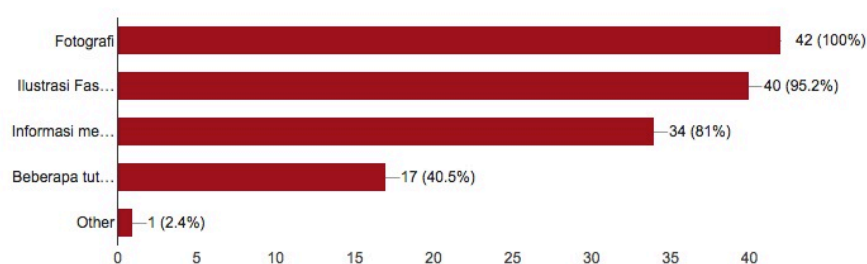
fesyen impor. Sehingga buku tersebut dapat bermanfaat untuk perkembangan fesyen di Indonesia.

**Menurut anda media apa yang paling dan sangat efektif untuk menampilkan ILUSTRASI FASHION?**  
(42 responses)



Media buku visual penulis pilih sebagai media penyelesaian fenomena masalah yang ada. Hal ini dikarenakan menurut responden, aspek yang harus diperhatikan dalam pemilihan media informasi adalah kejelasan informasi yang disampaikan, media yang interaktif, mudah didapatkan atau diakses, memiliki konten yang kredibel dan kelengkapan konten. Media buku sendiri dianggap responden sebagai media yang dapat menyampaikan informasi secara lengkap dan rinci. Beberapa diantara kelengkapan konten yang harus ada dalam sebuah buku fesyen ilustrasi adalah fotografi, ilustrasi tersebut, dan informasinya. Sehingga media buku dianggap sebagai media yang sesuai untuk dijadikan sebuah sarana untuk menggabungkan konten yang telah disebutkan.

**Konten apa saja yang dibutuhkan dalam membuat buku ilustrasi fashion yang berbasis inspirasi / buku konsep fashion? (boleh pilih >1 opsi)**  
(42 responses)



## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari banyak penjelasan pada Latar Belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan yang timbul, dapat dijabarkan seperti berikut ini :

- Sebagian besar yang dijadikan acuan berbusana berasal dari fesyen desainer ternama atau merek terkenal yang harganya relatif mahal, sehingga menjadikan fesyen hanya milik orang kelas ekonomi atas.

- Kurangnya buku ilustrasi fesyen yang di produksi di Indonesia
- Buku fesyen impor lebih diminati oleh masyarakat yang berkarir dibidang fesyen.
- Gaya berbusana dari keseharian pekerja sektor informal memiliki keunikan tersendiri dan merupakan hal yang menarik apabila diangkat sebagai inspirasi fesyen untuk desainer fesyen. Namun, belum banyak media yang mengangkat hal tersebut.
- Buku sebagai media konvensional namun harus mampu menarik minat desainer dan individual yang berkarir dalam perindustrian fesyen sehingga dibutuhkan buku yang menarik dan mampu membedakan dari buku-buku lainnya.
- Belum adanya media buku ilustrasi fesyen yang mengeksplorasi dari pekerja sektor informal.

### 1.3. Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang dijelaskan pada identifikasi masalah, maka diperlukan sebuah media yang dapat menjadi suatu inspirasi atau panduan dalam berbusana bagi desainer fesyen tersebut yang menarik dan menambah eksistensi orang-orang pekerja sektor informal sebagai trend fesyen tersendiri yang unik. Maka kesimpulan dari perumusan masalah riset ini adalah “Bagaimana merancang *buku ilustrasi fesyen* yang terinspirasi dari gaya berpakaian pekerja sektor informal sebagai referensi yang unik untuk desainer fesyen.”

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Memberikan inspirasi unik kepada pembaca tentang sumber acuan dalam bergaya fesyen.
2. Memberikan informasi mengenai cara bergaya dalam berpakaian dengan memadupadankan pakaian dari kalangan pekerja sektor informal.
3. Mengajak dan menghimbau dewasa awal untuk berpartisipasi dalam berkembangnya karya fesyen dalam negeri sendiri.
4. Mengubah pola pikir pembaca bahwa produksi buku fesyen di Indonesia juga sama bagusnya dengan buku fesyen impor.
5. Membantu perkembangan industry fesyen di Indonesia.

### 1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diungkap sebelumnya, namun diperlukan adanya pembatasan masalah agar permasalahan yang diuraikan tidak terlalu meluas dan lebih jelas, yaitu :

1. Perancangan buku ilustrasi fesyen ini berisikan mengenai informasi istilah-istilah baju yang dibutuhkan oleh desainer fesyen.
2. Perancangan buku ini hanya membahas ilustrasi fesyen gaya berpakaian yang terinspirasi dari keseharian pekerja sektor informal (seperti: pemulung, pedagang, tukang parkir, dan lain-lain) beserta fotografinya.
3. Dalam buku ilustrasi fashion hanya memberikan tiga alternatif gambar ilustrasi untuk setiap fotografi pekerja sektor informal.

### 1.6 Manfaat

#### 1. Manfaat bagi IFC

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi sebuah inspirasi baru dan juga memajukan brand IFC sebagai asosiasi terpercaya dalam fesyen karena ikut bekerja sama dalam perancangan buku ini.

#### 2. Manfaat bagi Desainer

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan buku referensi dan panduan dalam proses eksplorasi ide oleh desainer di Indonesia. Sehingga desainer Indonesia dapat mengembangkan sebuah desain ciri khas unik yang didapat dari tema pekerja sektor informal untuk memajukan industri fesyen di Indonesia.

#### 3. Manfaat bagi *fashion student*

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan buku referensi dan panduan dalam proses pembelajaran mengenai fesyen dan ilustrasi fesyen.

#### 4. Manfaat bagi penggemar fesyen (*Fashionista*)

Dapat menjadi buku referensi, panduan, dan koleksi untuk *fashionista* sebagai acuan dalam berpakaian sehari-hari atau menciptakan desain baju sendiri. Sehingga *fashionista* dapat meningkatkan kemampuannya dalam memadupadankan *style*.

#### 5. Manfaat bagi instansi

Proses penelitian dapat digunakan untuk bahan acuan perbaikan perancangan baru berikutnya. Untuk menciptakan media yang inovatif dan efektif.



## **6. Manfaat bagi siswa**

Sebagai media pembelajaran pembuatan buku ilustrasi dan sebagai prasyarat mahasiswa dalam menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar.

## **1.7 Ruang Lingkup**

### **1.7.1 Ruang Lingkup Studi**

#### **Studi yang dilakukan meliputi:**

1. Analisis mengenai jenis-jenis *style* berpakaian meliputi perkembangan fashion, aliran fesyen, struktur macam-macam pola baju.
2. Studi mengenai beberapa tutorial fesyen.
3. Studi tentang penggolongan kelas sosial dan pekerja sektor informal.
4. Studi tentang layout, warna, tipografi, gaya gambar ilustrasi, fotografi hingga material yang akan digunakan.
5. Studi mengenai gaya berbahasa dalam pembuatan artikel yang baik.
6. Studi karakteristik target audiens yaitu kalangan desainer fesyen.

### **1.7.2 Output**

Output yang akan dihasilkan adalah berupa media panduan tertulis yaitu buku visual ilustrasi fesyen dengan konten yang diletakkan pada media berupa alternatif gaya berpakaian dan tutorial dalam bentuk ilustrasi disertai pemberian informasi dan panduan mengenai istilah dalam dunia *fashion* dan fotografi.

## **1.8 Metodologi**

### **Variabel Penelitian**

#### **1. Profil Masalah**

Melakukan pencarian data melalui fenomena-fenomena yang berkaitan dengan fesyen yang terinspirasi dari tuna wisma dan pekerja sektor informal. Serta masalah pengetahuan desainer tentang istilah-istilah penyebutan didalam dunia fesyen.

#### **2. Profil Perkembangan Fesyen**

Melakukan pencarian data tentang bagaimana perkembangan fesyen dan ide-ide unik yang dapat dikembangkan di Indonesia melalui fesyen.

#### **3. Profil penggemar fesyen**

Melakukan pencarian data mengenai penggemar fesyen dalam mempelajari perkembangan fesyen dalam sehari-hari dan penerapannya.

Metode perancangan yang akan penulis lakukan yaitu dengan cara:

1. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data primer dengan cara berikut:

- a. Melakukan *depth interview* kepada *fashion designer*
- b. Melakukan *depth interview* kepada murid sekolah fesyen
- c. Melakukan *depth interview* kepada *fashion illustrator*
- d. Melakukan *depth interview* kepada pengamat perkembangan fesyen.
- e. Melakukan *depth interview* kepada guru fesyen.
- f. Melakukan metode *depth interview* dan kuisisioner untuk melihat bagaimana target audiens merespon tentang fesyen yang terinspirasi dari pekerja sektor informal.

Selain itu, diperlukan pula data sekunder untuk mendapatkan konten dari media ini.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara berikut:

- a. Melakukan studi terhadap pengetahuan dasar yang perlu dipahami mengenai fesyen yang terinspirasi dari pekerja sektor informal.
- b. Studi literatur buku-buku mengenai pengetahuan fesyen secara umum maupun melalui media internet.
- c. Observasi langsung pada objek yang dituju.

2. Metode analisis data dan permasalahan

## 1.9 Sistematika Penelitian

### a. Bab 1 Pendahuluan

**Permasalahan Media yang cocok untuk mengenalkan dan mengagkat gaya berpakaian pekerja sektor informal untuk usia 20-35 tahun.**

Menguraikan latar belakang yang mendasari perancangan buku ilustrasi tentang fesyen kalangan pekerja sektor informal, mengidentifikasi masalah, batasan masalah pada buku ilustrasi tentang fesyen kalangan pekerja sektor informal, tujuan dan manfaat perancangan ilustrasi tentang fesyen kalangan pekerja sektor informal, metode perancangan buku ilustrasi fesyen, serta sistematika penulisan.

### b. Bab 2 Tinjauan Teori dan Eksiting media pada fesyen kalangan pekerja sektor informal.

Menguraikan studi literatur dan teori-teori yang digunakan sebagai acuan dan landasan yang akan diterapkan dalam perancangan buku ilustrasi fesyen pekerja sektor informal. Diantaranya buku Fashion sebagai komunikasi oleh, Lifestyle: sebuah pengantar komprehensif oleh David Chaney serta menguraikan media yang memiliki konten ragam buku atau media lainnya yang mengenai fesyen kalangan pekerja sektor informal yang kemudian dianalisa sebagai kompetitor dan komparator termasuk mempelajari desain dari desainer terkenal seperti Vivienne Westwood pada *Milan Fashion Week* 2010 dan Kanye West yang mengangkat gaya berpakaian *homeless* di Inggris dan Amerika.

**c. Bab 3 Metodologi Penelitian Riset dan target audiens buku Ilustrasi Pekerja Sektor Informal.**

Bab ini berisikan mengenai gambaran atau wacana yang lebih detail mengenai Fesyen pekerja sektor informal dan kaitannya dengan masalah meliputi teknik sampling, jenis dan sumber data, serta metode penelitian yang digunakan untuk pembuatan media buku ilustrasi pekerja sektor informal.

**d. Bab 4 Konsep Desain Perancangan Buku Ilustrasi Pekerja Sekitar Jalanan**

Merupakan konsep dasar yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan desain pada perancangan buku ilustrasi pekerja sektor informal. Sehingga pesan yang disampaikan kepada target audiens sesuai.

**e. Bab 5 Implementasi Desain Perancangan Buku Ilustrasi Pekerja Sekitar Jalanan**

Visualisasi konsep desain buku ilustrasi pekerja sektor informal ke dalam media yang telah dipilih berdasar pada kesesuaian target audiens dewasa awal atau sekitar 18-40 tahun, serta tujuan yang ingin dicapai.

**f. Bab 6 Penutup**

Berisi kesimpulan berupa jawaban terhadap permasalahan yang ditemukan pada perancangan buku ilustrasi pekerja sektor informal, serta saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan membahas landasan teori yang digunakan sesuai permasalahan. Landasan teori ini yang akan digunakan sebagai acuan dalam merancang media dan komunikasi dalam membuat buku ilustrasi fashion pekerja sektor informal pada tahapan selanjutnya. Adapun beberapa dasar teori yang dikemukakan adalah sebagai berikut.

#### **2.1 Tinjauan Subjek Desain**

##### **2.1.1 Pengertian Fesyen**

Menurut Malcolm Barnard, etimologi kata fesyen terkait dengan bahasa Latin, *factio* artinya "membuat". Karena itu, arti asli fesyen adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan seseorang. Sekarang, terjadi penyempitan makna dari fesyen. Fesyen sebagai sesuatu yang dikenakan seseorang, khususnya pakaian beserta aksesorinya. Fesyen didefinisikan sebagai sesuatu bentuk dan jenis tata cara atau cara bertindak. Polhemus dan Procter menunjukkan bahwa dalam masyarakat kontemporer barat, istilah fesyen kerap digunakan sebagai sinonim dari istilah dandanan, gaya, dan busana. Fesyen dapat dikatakan sebagai gaya berbusana atau berpakaian dimana hal tersebut tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup>

##### **2.1.2 Jenis Fesyen**

Fesyen memiliki beberapa jenis dan aliran. Terdapat tiga jenis fesyen yang akan dijelaskan berdasar produksinya. Aliran fesyen terbagi menjadi empat aliran yang terkategori berdasarkan periode perubahan dari fesyen tersebut.

###### **A. Jenis Fesyen menurut Ahli**

Menurut Betsy Cullum-Swan dan P.K. Mnnning 1990, fashion dibedakan menjadi :

1. *High fashion*, yang termasuk dalam *high fashion* adalah pakaian yang didesain secara khusus untuk orang-orang khusus dan dijual di outlet-outlet khusus. Dalam kecenderungan fashion dunia sekarang ini *high fashion* tidak bisa dilepaskan dari keberadaan para desainer profesional, utamanya yang biasa disebut sebagai desainer Parisan.

---

<sup>9</sup> Buku Fashion sebagai komunikasi Malcolm Barnard

2. *Mass fashion*, lebih merupakan pada sistem mencipta, mendistribusikan, dan menjual salinan dari pakaian karya para desainer.
3. *Vulgar fashion*, merupakan pakaian yang diciptakan lewat produksi massalnya dari salinan *mass fashion*, dengan selang beberapa waktu setelah sebuah *produk mass fashion* beredar di pasaran

Berdasarkan dari jenis-jenis fesyen yang telah disebutkan diatas, jenis *mass fashion* dan *vulgar fashion* di Indonesia banyak berkiblat dari merek lini-lini fesyen ternama yang dikuasai oleh mode dari dunia barat. Jenis *mass fashion* dan *vulgar fashion* asli dari desainer fesyen Indonesia masih sedikit dan kurang dikenal oleh masyarakat daripada merek-merek luar negeri tersebut.

## **B. Aliran Fesyen**

Aliran dalam dunia fashion, dikutip dari Harri Darsono, Sofie S (1987), dibagi menjadi :

- Aliran klasik, tema yang tetap digemari dari masa ke masa, tidak mengalami perubahan dalam penampilannya. Misalnya seragam militer, pakaian adat dan lain-lain.
- Aliran new klasik, tema fashion yang lambat mengalami perubahan dalam penampilannya, Kurun perubahannya setiap puluhan tahun sekali, misalnya busana pria dan wanita dewasa, dengan berbagai pengaruh kegemaran didalamnya. Selanjutnya dalam tulisan ini aliran new klasik disebut sebagai tema fashion Vintage.
- Aliran Trend, sering mengalami perubahan, setahun sekali, bahkan sering terjadi beberapa tema atau gaya.
- Aliran new waves, merupakan aliran yang mengalami perubahan cepat sekali, sekitar tiga bulan sekali, ciri segar, murah, remaja dan ibu-ibu muda. Aliran trend dan aliran new waves memiliki karakteristik yang mirip, dapat dikatakan kedua aliran tersebut sebagai tema fashion Urban atau Kontemporer.

### **2.1.3 Kelas Sosial**

Era modern saat ini kedudukan atau pembagian kelas sosial tidak terlalu mencolok di masyarakat seperti jaman dahulu yang bahkan kalangan kelas atas

membatasi hak-hak kelas bawah. Namun, hal tersebut tetap terlihat adanya kelas-kelas berdasarkan tingkatan ekonomi tertentu. Terdapat tiga golongan pembagian kelas yang umum digunakan berdasarkan materi yang dimiliki golongan tertentu, yakni:

1. *Golongan kaya. Golongan kelas atas* memiliki penghasilan yang diterima melebihi beban gaya hidup yang mereka jalani. Biasanya, Golongan teratas terdiri para pengusaha besar atau pemilik modal, direktur, komisaris. Kaum kerabat raja atau bangsawan. Golongan atas atau orang kaya yang kebutuhannya sangat banyak terutama gaya hidup yang terkesan elegan dengan gaya berbusana yang serba mahal. Menjadikan desainer dan merek dagang baju yang mahal untuk acuan fashionnya. Sehingga, sekarang banyak yang beranggapan bahwa fesyen hanya milik kalangan orang kaya.
2. *Golongan menengah* dapat terbagi menjadi golongan menengah keatas, menengah dan cenderung bekerja untuk orang lain. Mereka punya pekerjaan, dan karir. Biasanya, tenaga ahli dan karyawan. Golongan menengah biasanya memiliki kualitas hidup yang lebih nyaman daripada golongan atas yang berani beresiko untuk membangun kesuksesan dengan cara yang kurang nyaman. Golongan menengah biasanya tidak mencari merek fesyen yang mahal dan terkenal, yang terpenting adalah bila digunakan akan terlihat sesuai seperti yang diinginkan.
3. *Golongan bawah* seperti buruh kasar, pekerja setengah terampil, pekerja sektor informal. Dalam hukum keagamaan, golongan bawah atau biasa disebut orang miskin adalah orang yang tidak memiliki rumah. Kriteria penggolongan pengeluaran yang digunakan mengikuti standar kategorisasi Bank Dunia. Pengeluaran per hari di bawah 2 dollar AS dalam penelitian ini digolongkan sebagai kelas miskin atau sangat bawah, 2-4 dollar AS kelas bawah. Nilai dollar yang dipakai adalah dollar yang dikonversi dengan mempertimbangkan keseimbangan kemampuan berbelanja (*purchasing power parity*/PPP). Dengan memakai dollar PPP, kelas miskin di Indonesia adalah golongan masyarakat yang membelanjakan uang sekitar Rp 12.500 ke bawah per hari atau sekitar Rp 375.000 per bulan. Maka dari itu, sudah dipastikan bahwa orang dengan golongan bawah, tidak akan tertarik dengan segala jenis fesyen karena perekonomiannya yang tidak mencukupi untuk kebutuhan sekundernya.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> [http://www.academia.edu/27337147/Fashion\\_dan\\_Kelas\\_Sosial](http://www.academia.edu/27337147/Fashion_dan_Kelas_Sosial)

#### 2.1.4 Pekerja Sektor Informal

Indonesia saat ini masih mengalami permasalahan ketenagakerjaan yang belum mampu dituntaskan mulai penyiapan tenaga kerja hingga pada tataran pasar tenaga kerja. Perekonomian di negara mana pun selalu dibayangi dengan adanya peningkatan jumlah penduduk yang mendorong munculnya dominasi peran warganya yang mayoritas bekerja di sektor informal. Sektor informal adalah sektor yang tidak terorganisasi (unorganized), tidak teratur (unregulated), dan kebanyakan legal tetapi tidak terdaftar (unregistered). Sektor informal memiliki karakteristik seperti jumlah unit usaha yang banyak dalam skala kecil; kepemilikan oleh individu atau keluarga, teknologi yang sederhana dan padat tenaga kerja, tingkat pendidikan dan ketrampilan yang rendah, akses ke lembaga keuangan daerah, produktivitas tenaga kerja yang rendah dan tingkat upah yang juga relatif lebih rendah dibandingkan sektor formal.<sup>11</sup>

Tenaga kerja sektor informal umumnya bekerja di segala jenis pekerjaan dengan tanpa adanya perlindungan negara dan tidak dikenakan pajak.<sup>12</sup> Mereka memiliki unit usaha kecil yang melakukan kegiatan produksi dan/atau distribusi barang dan jasa untuk menciptakan lapangan kerja dan penghasilan bagi mereka yang terlibat unit tersebut bekerja dengan keterbatasan, baik modal, fisik, tenaga, maupun keahlian.<sup>13</sup> Sektor informal memiliki peran yang besar di negara-negara sedang berkembang (NSB) termasuk Indonesia. Penyiapan tenaga kerja sebagai upaya untuk menciptakan skill tenaga kerja belum mampu menjawab tantangan pasar. Akibatnya tingkat pengangguran masih tinggi. Data terbaru BPS Bulan Februari menyatakan bahwa jumlah pengangguran mencapai 7,02 juta orang.<sup>14</sup>

Data BPS Jumlah pekerja di sektor informal Bulan Februari 2017 mencatat 58,35 persen. Jumlah tenaga kerja di sektor informal yang lebih 50 persen ini mengindikasikan bahwa pasar kerja Indonesia tidak sempurna.<sup>15</sup> Disisi lain ancaman yang nyata tingginya jumlah pekerja sektor informal adalah menyebabkan tingkat kesejahteraan pekerja akan menurun.

---

<sup>11</sup> <http://www.ugm.ac.id/id/post/page?id=322>

<sup>12</sup> <https://news.detik.com/kolom/1759883/jamsos-pekerja-informal>

<sup>13</sup> [https://id.wiktionary.org/wiki/sektor\\_informal](https://id.wiktionary.org/wiki/sektor_informal)

<sup>14</sup> Peneliti Bidang Ketenagakerjaan, Pusat Penelitian Kependudukan LIPI

<sup>15</sup> Peneliti Bidang Ketenagakerjaan, Pusat Penelitian Kependudukan LIPI

## 2.2 Tinjauan tentang Buku

### 2.2.1 Buku

Buku (Bel.: boek, Ing.: book). Di dalam arti luas buku mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran *papyrus*, lontar, perkamen dan kertas dengan segala macam bentuknya: berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan dengan kulit, kain, karton dan kayu. Buku merupakan hasil perekaman dan perbanyakan (multiplikasi) yang paling populer dan awet. Buku dapat memuat konten berupa teks dan gambar visual dari hasil fotografi maupun ilustrasi dengan melalui proses sistem cetak. Dengan demikian buku merupakan alat komunikasi berjangka panjang dan mungkin yang paling berpengaruh kepada perkembangan kebudayaan manusia. Di dalam buku, dipusatkan dan dihimpun lebih banyak hasil pemikiran dan pengalaman manusia daripada di dalam sarana komunikasi lainnya. Secara umum dapat disimpulkan bahwa buku merupakan suatu media komunikasi yang tersusun dari kertas-kertas yang disatukan atau dijilid, buku dapat memuat beragam informasi.

Buku merupakan media konvensional yang sudah ada sejak lama. Namun buku tetap memiliki posisi yang tidak dapat digantikan oleh media lainnya seperti media elektronik. Berikut kelebihan buku sebagai media cetak dibandingkan dengan media elektronik:

1. Bersifat *Long Life Span*

Informasi yang disajikan dalam buku selalu akurat dan merupakan sumber yang terpercaya, meskipun sudah berumur ratusan tahun. Bahkan semakin tua tulisan buku semakin dicari untuk mengetahui data kejadian atau sejarah suatu waktu atau suatu masa.

2. Lebih nyaman dibaca

Membaca buku terutama dalam jangka waktu yang lama tentunya lebih nyaman dan rileks daripada harus menatap layar monitor yang melelahkan juga kurang baik untuk kesehatan mata.

3. Buku memiliki bahasan yang lengkap

Di dalam buku, kita bisa mendapatkan informasi yang menyeluruh tentang sebuah topik. Jika menonton televisi atau browsing di internet, topik yang ditampilkan merupakan kupasan luar, tidak mendalam, dan diambil hanya dari satu sudut pandang saja. Dari sinilah buku dapat dikatakan sebagai jendela dunia

4. Buku dapat dibaca kapan saja



Buku dapat dibawa kemana saja, dibaca dimana saja, dan dapat dibaca berulang – ulang. Sedangkan media elektronik bergantung pada ketahanan batre atau ketersediaan listrik, selain itu apabila membutuhkan koneksi internet juga bergantung pada jaringan internet.

5. Buku mampu merangsang sisi kreatif

Buku memang memiliki keterbatasan penyampaian secara visual, namun dengan demikian dapat meningkatkan sisi kreatifitas dengan imajinasi saat membaca buku tersebut.

6. Memiliki nilai kebanggaan dan dapat dikoleksi.

Bagi beberapa orang dengan memiliki atau mengoleksi buku tertentu menimbulkan kebanggaan tersendiri. Sehingga buku fisik lebih memiliki nilai tersendiri karena memiliki wujud dan dapat dijadikan sebagai hiasan dari pada media digital yang tersimpan dalam satu wadah media elektronik.

## 2.2.2 Jenis Buku

- **Buku Ilustrasi**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) buku memiliki pengertian yakni lembar kerja yang berjilid, berisi tulisan ataupun kosong. Sedangkan menurut kamus Oxford, buku berpengertian sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid dengan satu sisi ataupun sebuah hasil karya yang ditujukan untuk sebuah penerbitan.

Buku dapat dikatakan sebagai sarana yang efektif untuk mengedarkan gagasan. Lewat buku, seseorang diharapkan mampu memahami gagasan penulis secara lebih mendalam. Lewat buku pula penulis dapat menunjukkan dirinya secara hampir utuh dan terstruktur. Juga melalui buku, ilmu dikembangkan dan temuan-temuan baru di bidang apa saja dapat terus diperbaiki dan diperbaharui secara signifikan.

Sedangkan definisi buku ilustrasi menurut Douglas Harper adalah sebuah buku yang mengandung gambar-gambar atau ilustrasi yang bertujuan untuk mengedukasi atau menyediakan gambar yang mampu menginformasi dan juga mengandung unsur dekorasi.

- **Informatif**

Sejalan dengan kata-kata percakapan, terdapat juga gaya bahasa percakapan. Dalam gaya bahasa ini, pilihan katanya adalah kata-kata populer

dan kata-kata percakapan. Namun di sini harus ditambahkan segi-segi morfologis dan sintaksis, yang secara bersama-sama membentuk gaya bahasa percakapan ini. Biasanya segi-segi sintaksis tidak terlalu diperhatikan, demikian pula segi-segi morfologis yang biasa diabaikan sering dihilangkan. Kalau dibandingkan dengan gaya bahasa resmi dan gaya bahasa tak resmi, maka gaya bahasa percakapan ini dapat diumpamakan sebagai bahasa gaul. Itu berarti bahasanya masih lengkap untuk suatu buku, dan masih dibentuk menurut kebiasaan anak muda zaman sekarang, tetapi kebiasaan ini agak longgar bila dibandingkan dengan kebiasaan pada gaya bahasa resmi dan tak resmi.

- **Tutorial**

Dari penelitian yang dilakukan dibutuhkan sebuah media yang memberi nilai motivasi untuk kembali mempopulerkan kesenianilstrasi ini, maka terdapat nilai tutorial serta games yang bertujuan untuk keberlanjutan saat membaca buku. Tutorial lebih kepada proses membuat sesuatu barang atau benda. Model tutorial ini digunakan untuk meningkatkan kreatifitas.

Dari semua teori tentang jenis buku diatas, penulis hanya menggunakan metode buku ilustrasi informatif dan tutorial. Pada buku ilustrasi dan informatif penulis mencoba menggabung menjadi satu teori dimana bentuk perancangan yang diambil berupa buku ilustrasi yang kreatif dan unik namun kontennya tetap bisa disampaikan kepada anak muda (remaja). Tutorial sebagai media tambahan dimana anak muda juga bisa mengakses permainan kerajinan tangan sekaligus menyangkut tentang konten buku fesyen.

### **1. Sistematika buku**

Berikut ini adalah bagian-bagian buku dan fungsinya secara umum menurut Rustan (Suriyanto Rustan, 2008, *Layout: dasar dan penerapannya* , Jakarta, Gramedia Pustaka Utama :123) :

- **Bagian depan**

1. *Cover depan*. berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya.
2. Judul bagian dalam.
3. Informasi penerebitan dan perijinan.
4. Dedication, pesan atau ucapan terimakasih yang di tujukan oleh pengarang untuk orang atau pihak lain
5. Kata pengantar dari pengarang.

6. Kata sambutan dari pihak lain, misalnya editor atau pihak ahli. Dalam hal ini berarti terdapat kata sambutan dari pihak fesyen desainer.

7. Daftar Isi

• **Bagian Isi**

Isi buku terdiri dari bab-bab dan sub-bab, tiap bab (satu fotografi) membicarakan 3 topik baju yang berbeda sesuai dengan fotografi babnya. Setiap 1 busana, hal yang akan dibahas adalah berupa:

1. *Body measurement*
2. *Illustrating men/women*
3. Exploring media
4. *Drwaing fashion flats* (teknik menggambar)
5. *Figure stylization*
6. *Drawing from a photograph*
7. *Drawing accessories*

• **Bagian Belakang.**

1. Daftar pustaka.
2. Daftar Gambar.
3. *Cover* belakang.

Berisi sinopsis atau gambaran singkat yang menjelaskan isi buku tersebut, atau bisa juga berupa elemen visual atau teks lainnya. *cover* belakang biasanya elemen visualnya sama dengan *cover* depan.

## **2.3. Tinjauan tentang Elemen Visual**

### **2.3.1 Ilustrasi**

Ilustrasi berasal dari kata Latin '*illustre*' yang artinya menerangkan. Ilustrasi dapat berupa gambar, simbol, relief, atau musik yang bertujuan untuk mengkomunikasikan atau menjelaskan sesuatu. Menurut Simmon Jennings dalam bukunya yang berjudul "*The Complete Guide to Advanced Illustration and Design*", ilustrasi memiliki tiga fungsi, yaitu ilustrasi sebagai informasi, ilustrasi sebagai dekorasi, dan ilustrasi sebagai komentar. Salah satu fungsi utama dari ilustrasi atau desain grafis adalah untuk meyakinkan audiens, pembaca, pengguna untuk melakukan sesuatu atau untuk mengubah kebiasaan mereka pada beberapa kasus.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Wigan, Mark, Basic Illustration ; Text & Image, Ava Publishing, 2008 halaman 70

Dalam studi sejarah dan kebudayaan, meskipun sudah berkembangnya dunia fotografi, ilustrasi masih memegang peran yang penting karena ilustrasi mampu mengekspos lebih dalam serta merekonstruksi ulang sebuah peristiwa sejarah dan juga mampu mendramatisasi pesan.<sup>17</sup> Keefektifan ilustrasi dalam penyampaian suatu pesan terhadap pembaca harus memenuhi berbagai kriteria sebagai berikut:

- a. Mempunyai daya tarik
- b. Jelas
- c. Sederhana
- d. Mudah dimengerti
- e. Representatif (Mewakili isi cerita yang terkandung di dalam gambar)

### 2.3.2 Gaya Gambar

Gaya gambar adalah elemen utama dalam visualisasi buku bergambar. Gaya gambar menjadi faktor utama dalam penyampaian sebuah informasi kepada pembaca, namun selain itu gambar juga sebagai karakter atau jenis dan daya tarik tersendiri untuk pembaca. Gaya gambar sangat beragam jenisnya. Ada yang realis, semirealis, kartun, dan lain sebagainya. Berikut adalah beberapa gaya gambar yang sering digunakan untuk buku ilustratif:

#### a. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasi kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi (*illustrasi making*) dan memperbaiki ilustrasi (*illustrasi Editing*). Sebelum kita mempelajari program aplikasi komputer ini Kita perlu mengenal jenis gambar digital yang akan kita olah. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vector dan gambar bitmap. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda.<sup>18</sup>

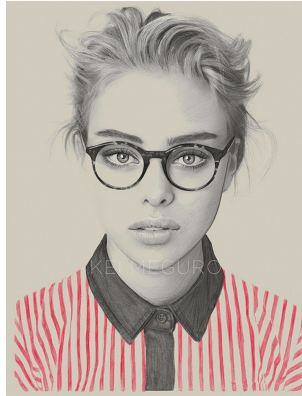
#### b. Realisme

Realis memiliki arti bahwa gambar dibuat sesuai dengan keadaan yang nyata atau yang sebenarnya, baik anatomi maupun proporsi yang dibuat sama sesuai dengan obyek yang dilukis atau digambar.

---

<sup>17</sup> Illustration a Theoretical and Contextual Perspective, Alan Male, hlm.98, Ava Publishing, 2007

<sup>18</sup> <https://artesti.wordpress.com/2010/03/29/fotografi/>



**Gambar 2.1** Gaya Gambar realism  
(Sumber: Instagram/Keimeguro)

### 2.3.3 Fashion Illustration

*Fashion Illustration - Head Theory*, Croquis "sketsa atau desain ilustrasi adalah gambar yang ditarik dengan bantuan jumlah baris dan desain dibuat dengan bantuan garis dan stroke tetapi berbeda dari menggambar." Fokus dalam Ilustrasi Fesyen adalah untuk menggambarkan fakta mode atau Croquis digunakan untuk mengalungkan pakaian.



**Gambar 2.2** Contoh Croquis  
(Sumber: <http://style2designer.com>, 2016)

Ilustrasi Fashion dianggap sebagai komponen yang paling mendasar dari Fashion Design. Hal ini digunakan untuk menyajikan ide-ide desain, Ilustrasi *fashion* dapat disajikan melalui berbagai bentuk dan tekstur dengan banyak tema dan tayangan kreatif. Kombinasi Desain Fashion dan Ilustrasi Fashion dikenal sebagai "ART". Sketsa adalah dasar dari pembuatan pola asli dari bekerja di dunia fesyen. Ilustrasi fesyen dimulai dengan sketsa dari sebuah Croquis, notasi tambahan garmen, dan juga representasi teknologi garmen, sebelum diproduksi. Desainer sering membuat sketsa ide dan kesan mereka di notebook sebelum mereka membuat baju secara nyata. Gambar ilustrasi

desainer fesyen biasanya memisahkan bagian tubuh manusia menjadi delapan bagian yang setara, yang tingginya identik dengan tinggi kepala. Setiap bagian dikenal sebagai 'head'. Kedelapan bagian kepala tersebut adalah sebagai berikut:

*1st head* = dari kepala atas ke dagu leher

*2nd head* = dari dagu leher ke bawah armhole

*3rd head* = dari bawah armhole berlubang pinggang

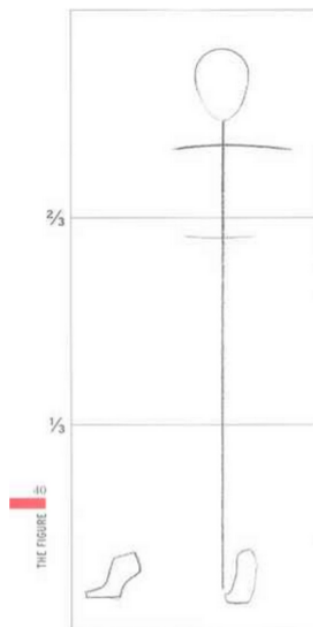
*4th head* = dari pinggang ke garpu

*5th head* = dari garpu ke ujung jari

*6th head* = dari ujung jari sampai di bawah lutut

*7th head* = dari kecil ke kaki bagian bawah, tepat di atas pergelangan kaki

*8<sup>th</sup> – 10th head* = dari tungkai bawah ke ujung kaki



**Gambar 2.3** *Balance Line, Hip Line, Shoulder Line*

(Sumber: <http://www.martelnyc.com>, 2016)

Komponen penting utama Croquis adalah:

- *Balance Line*
- *Hip Line*
- *Shoulder Line*



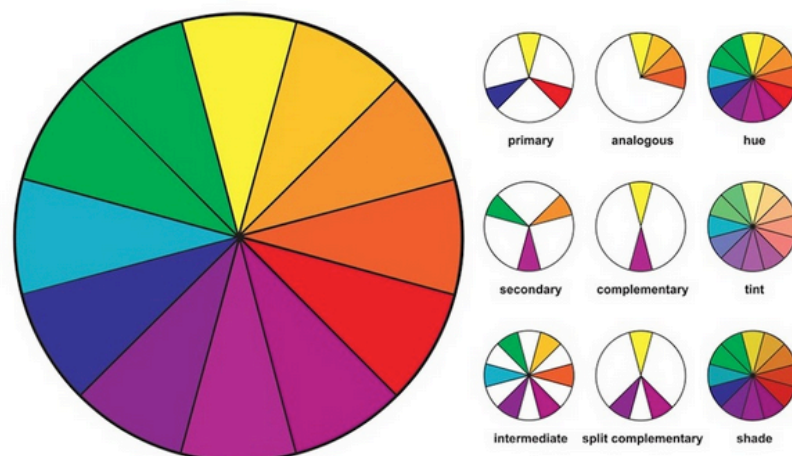
**Gambar 2.4** Contoh Croquis

(Sumber: <http://www.martelnyc.com>, 2016)

Ilustrasi fesyen ini menggabungkan wajah dan pakaian yang realistis dengan manipulasi digital untuk menunjukkan kesan pakaian yang terbaik. Garis-garis telah digambar dengan pensil dan pakaian yang ditambahkan oleh komputer. Mereka diatur dalam montase yang berisi berbagai pose, pandangan depan dan belakang, close-up dan tokoh penuh telah ditempatkan dalam line-up yang menggambarkan koleksi dari semua sudut.

### 2.3.4 Penggunaan Warna

Mempelajari tentang warna akan mengenal istilah roda warna yang memberikan representasi visual tentang warna bagaimana bisa berampur. Roda warna memiliki jenis yang berbeda tergantung kebutuhannya. Roda warna terlengkap biasanya memiliki pecahan warna yang lebih banyak dan jelas tergradasi dari warna utama hingga warna turunannya.

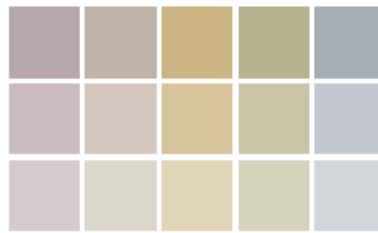


**Gambar 2.5** Teori Warna

(Sumber: <http://www.caradesain.com/10-dasar-teori-warna-untuk-menambah-wawasanmu/>)

Selain itu, mengenal adanya percampuran antara warna murni dengan warna kutub yang disebut dengan :

- a. Tint : warna murni dicampur dengan warna putih sehingga terjadi warna muda
- b. Shade : warna murni dicampur dengan hitam sehingga terjadi warna tua
- c. Tone: warna murni dicampur dengan warna abu-abu (percampuran putih dan hitam) sehingga terjadi warna tanggung.



**Gambar 2.6** Skema Warna Tint

(Sumber: <http://www.creativecolorchemes.com/>)

Warna **Black and white, Monokrom** atau **ekawarna** merupakan istilah yang secara umum diartikan sebagai lukisan, rekaman, atau foto yang hanya terdapat satu warna saja, atau berbagai cahaya dalam satu warna. Cahaya monokrom merupakan cahaya gelombang satu arah, walaupun banyak yang menganggapnya sebagai cahaya yang ada rentang jarak gelombang yang sempit. Objek atau gambar yang monokrom atau satu warna diwarnai berbagai gradasi dalam satu warna atau rona (*hue*) saja. Gambar monokrom yang berwarna netral adalah yang berskala abu-abu atau hitam putih.<sup>19</sup>



**Gambar 2.7** Warna Krom pada fotografi

(Sumber: <https://madeforeve.wordpress.com/2013/03/31/>)

<sup>19</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Monokrom>

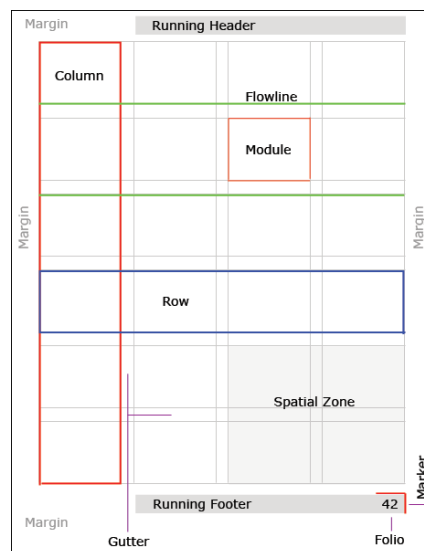


### 2.3.5 Tinjauan teori *layout*

#### a. Sistem Grid

Sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. *Grid systems* digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui *Grid system* seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan *grid system* dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

#### b. Anatomi grid



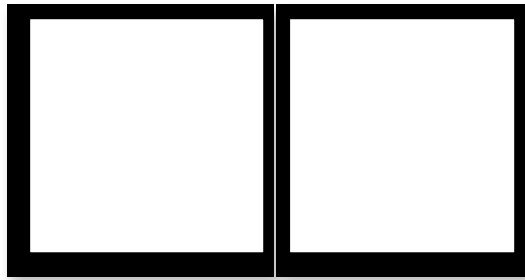
**Gambar 2.8** Anatomi Grid

(Sumber: <http://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>)

Grid berfungsi sebagai panduan untuk penempatan elemen dalam desain. Tidak peduli seberapa sederhana atau kompleks, grid terdiri atas beberapa bagian, masing-masing bagian memiliki fungsi tertentu. Tidak semua bagian harus diisi dalam setiap grid.

#### 1. Margin

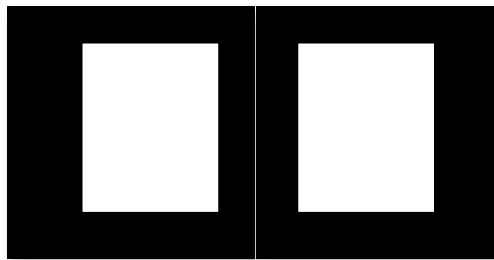
Margin mendefinisikan area aktif dari halaman dan mengarahkan penampil menjadi elemen visual. Margin bervariasi dalam ukuran tergantung pada format, serta jenis dan kuantitas konten. Ruang margin juga dapat digunakan untuk penempatan elemen bawahan seperti folio dan footer.



**Gambar 2.9** Margin

(Sumber: <http://vanseodesign.com/web-design/Margin/>)

Margin yang lebih kecil menambah komposisi area aktif. Hal tersebut sangat berguna apabila menggunakan *multiple-column* atau grid modular, mengakomodasi desain yang kompleks dengan berbagai macam elemen visual.



**Gambar 2.10** Margin

(Sumber: <http://vanseodesign.com/web-design/margin/>)

Margin yang lebih besar mengurangi area aktif pada halaman tetapi menaikkan jumlah *white space*. Margin yang cukup banyak menghasilkan komposisi yang stabil dan mengarahkan pembaca langsung ke area positif desain.



**Gambar 2.11** Margin

(Sumber: <http://kak.ru/eng/magazine/?number=55&article=01>)

Desain di atas, margin rusak untuk memungkinkan tipografi bergerak dari halaman. Gerakan ini tersirat memperluas wilayah visual di luar permukaan halaman dan memberikan aliran sekuensial dari satu halaman ke halaman berikutnya

## **2. Column**

Kolom adalah perpecahan vertikal ruang yang digunakan untuk menyelaraskan unsur-unsur visual. kolom tunggal atau beberapa mungkin membagi halaman, tergantung pada kuantitas dan kompleksitas informasi yang disertakan. lebar kolom juga dapat bervariasi sesuai dengan fungsi desain, serta tingkat fleksibilitas yang dibutuhkan oleh desainer

## **3. Column interval/Gutter**

Interval kolom merupakan bagian yang tidak aktif, ruang negatif yang memisahkan satu kolom dari depan dan mencegah tekstual dan elemen visual bertabrakan satu sama lain.

## **4. Flowline**

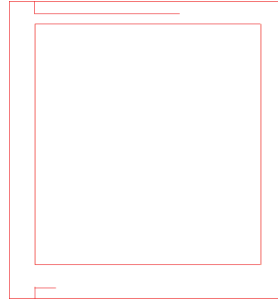
Flowline membagi halaman menjadi ruang-ruang horisontal untuk memberikan poin keselarasan di seluruh grid. Flowline membantu desainer konsisten memposisikan elemen-elemen visual seperti naik atau turun sepanjang tepi kolom.

## **5. Grid Modules**

Modul grid adalah daerah tata ruang yang mendukung tekstual dan konten visual dari desain. tergantung pada jumlah elemen-elemen visual, jumlah modul aktif dapat bervariasi dari satu desain ke yang berikutnya.

Sebuah buku ataupun media tertulis memiliki system grid untuk mengatur tata letak teks dan elemen visual. Hal tersebut tidak hanya berfungsi sebagai nilai estetis namun juga untuk memudahkan pembaca dan memberikan kenyamanan dalam memahami urutan informasi yang disajikan dalam media tersebut. Berikut beberapa jenis penggunaan grid yang banyak dipakai, termasuk sebagai acuan yang akan digunakan dalam proses mendesain buku ilustrasi fesyen pekerja sekitar jalanan.

### *c. Single column grids*

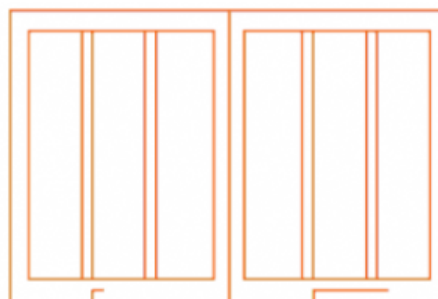


**Gambar 2.12** Single Column Grids

(Sumber: <http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

*Single column grids* merupakan struktur sistem yang paling dasar. *Single column grid* menyediakan kerangka komposisi sederhana yang cocok untuk menyajikan teks dalam jumlah besar secara terus menerus. Ruang kosong pada halaman didefinisikan sebagai margin yang memisahkan daerah aktif di satu kolom. Margin adalah pertimbangan utama dari single-column grid dan memerlukan penyesuaian untuk memperbaiki penampilan elemen visual, terutama text. Single column grid tidak boleh terlalu lebar atau sempit dan harus mengakomodasi panjang baris yang sesuai agar efektif untuk dibaca. Temukan jenis huruf, ukuran dan terutama harus dipertimbangkan secara hati-hati untuk mencapai hasil yang optimal.

### *d. Multiple Column Grid*



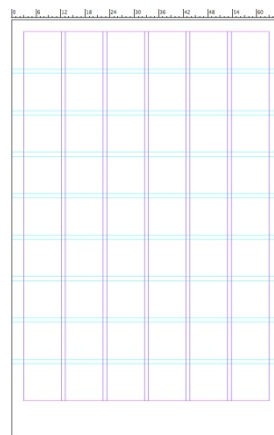
**Gambar 2.13** Multiple Column Grid

(Sumber: <http://www.webdesignstuff.co.uk/ta006/category/applied-art-for-the-web/>)

*Multiple column grid* berisi beberapa jarak spasial yang memberikan pilihan komposisi tak terbatas. *Multiple column grid* bersifat fleksibel dan mampu mengakomodasi berbagai elemen visual. Penggunaan *multiple column grid* cocok untuk proyek yang kompleks, termasuk buku, majalah, dan publikasi yang berisi konten beragam. Jumlah teks dan konten visual, serta format halaman, akan membantu desainer menentukan ukuran yang sesuai.

*Multiple column grid* memberikan kesempatan untuk membuat irama, gerakan dan tekanan melalui interaksi elemen visual. Sebagai contoh, teks dan elemen visual dapat berada di beberapa kolom, rentang halaman, tumpang tindih dengan elemen lain, memberiakan jeda istirahat pada bidang warna atau tekstur dan mengalirkan halaman. Namun berhati-hati jika terlalu banyak divisi ruang dan aktivitas dapat menyebabkan kebingungan dan gangguan.

#### **e. Modular Grid**



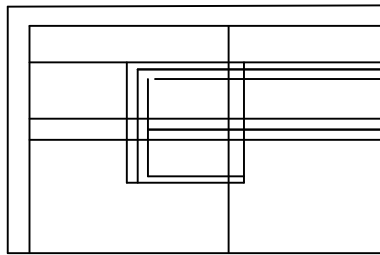
**Gambar 2.14** Modular Grid

(Sumber: <http://studio.montserrat.edu/gd/212F11/index.htm>)

*Moduar grid* merupakan perluasan dari *multiple column grid* dengan tambahan *flowlines* horizontal, yang memisahkan halaman menjadi bagian-bagian terpisah atau modul. Modul merupakan area aktif dari halaman yang mengakomodasi elemen visual. Karena nomor dan ukuran dari modul ditentukan oleh konten, desainer harus memperkirakan jumlah teks dan membayangkan untuk menentukan bentuk modul yang sesuai. Seperti

*multiple column grid, modular grid* meningkatkan fleksibilitas komposisi yang juga sesuai untuk penerbitan atau publikasi, termasuk majalah dan Koran. Modular grid merupakan komponen dari sistem bahasa visual yang luas, berarti grid tersebut diaplikasikan pada beberapa bagian secara berulang. Grid harus cukup fleksibel untuk mengakomodasi perubahan konten serta tetap menjaga keterbacaannya dan mudah diatapi oleh beberapa desainer.

#### ***f. Alternative Grid***



**Gambar 2.15** Alternative Grid

Sumber: (Lantisha, 2016)

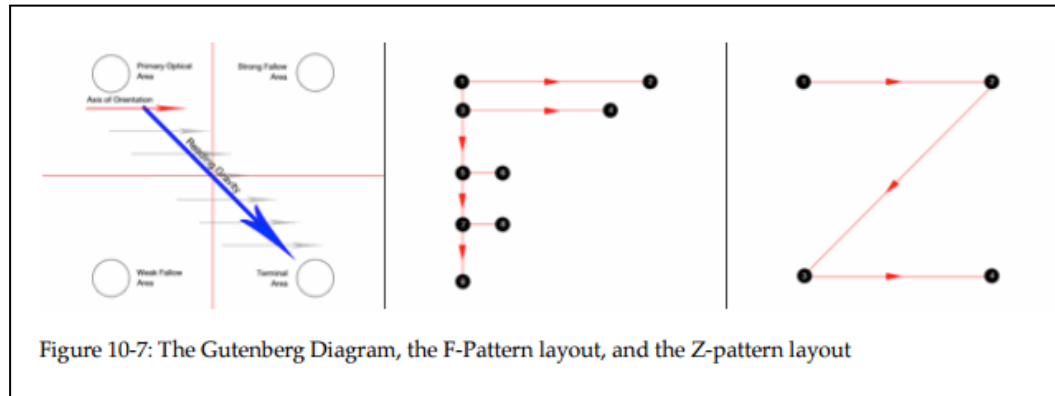
*Alternative Grid* lebih bersifat bebas dan organik dan menitikberatkan pada intuisi peletakan elemen visual. Jenis grid ini sering digunakan apabila grid dasar tidak dibutuhkan atau jika konten membutuhkan ruang yang lebih kompleks. *Alternative grid* dapat berkembang dari grid dasar yang sudah ada dengan cara mengambil beberapa bagian dan menambahkan, menghapus, menumpuk atau menggeser divisi ruang. Perlu diperhatikan bahwa setiap elemen visual pada *Alternative grid* harus dapat berfungsi secara keseluruhan.

#### **g. Scanning**

Terdapat beberapa pola dalam sebuah proses scanning naskah, yaitu:

1. *The Gutenberg Diagram* : Mata umumnya menyapu dari atas / kiri ke bawah / kanan kurang memperhatikan 2 sudut lainnya.
2. *F-pattern* : pandangan mata mulai dari bagian atas / kiri dan bergerak di halaman ke kanan sebelum bergerak turun sedikit dan mengulangi gerakan pada seluruh halaman. Pola umum berikut mengikuti bentuk huruf F.

3. Z-pattern : pandangan mata mulai dari bagian atas / kiri dan mengikuti Pola seperti huruf Z hingga mencapai bagian bawah / kanan  
Semua pola di atas dimulai dari bagian atas atau kiri bagi negara-negara yang menerapkan cara membaca dari kiri.



**Gambar 2.16** Scanning

(Sumber: desain fundamental :10)

Merancang komposisi pola *scanning* akan selalu mengikuti pola-pola dasar seperti yang telah disebutkan di atas. Pola-pola dasar tersebut juga diterapkan pada sebagian besar dokumen teks berat yang tidak memiliki elemen-elemen desain.

### 2.3.6 Anatomi Konten

Konten buku yang bersifat editorial memiliki struktur-struktur dasar sebuah konten buku agar buku tersebut memiliki fungsi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan utama. Dalam mengkomunikasikan konten buku, diperlukan sebuah tinjauan struktur dasar konten media cetak. Berikut merupakan isi struktur anatomi dari sebuah buku atau majalah<sup>20</sup>.

#### A. Cover

*Cover* merupakan halaman depan yang dilihat pertama kali oleh audiens. *Cover* berisi mengenai nama brand dari sebuah media publikasi. Cover harus menarik untuk menarik sehingga media tersebut dibaca oleh audiens.

<sup>20</sup> Cath Caldwell & Yolanda Zappaterra. Editorial Design: Digital and Print. (London: Laurence King Publishing, 2014), 78-86



**Gambar 2.17** Halaman cover sebuah buku  
(Sumber: behance.net)

## B. *ContentPage*

*Content page* merupakan halaman daftar isi yang selalu ada pada setiap bentuk publications, baik buku ataupun majalah. Dalam mendesain sebuah content page, harus jelas dibaca oleh target audiens dan mengandung informasi yang beresensi.



**Gambar 2.18** Halaman Content  
(Sumber: pinterest.com)

## C. *Front Section*

*Front section* dalam sebuah buku dapat berupa kata sambutan penulis. Selain itu, front section pada majalah mencantumkan nama-nama kontributor dalam majalah tersebut. Front section ditempatkan sebelum audiens memasuki halaman konten utama.





**Gambar 2.19** Elemen dalam Halaman Layout  
(Sumber: frankie magazine Jul-Aug 2015)

#### D. *Back Sections*

Dalam susunan majalah, biasanya berbentuk surat pembaca atau kontributor dan sebagainya. Sedangkan dalam buku, back sections dapat berupa glossarium, index, atau photo credit.

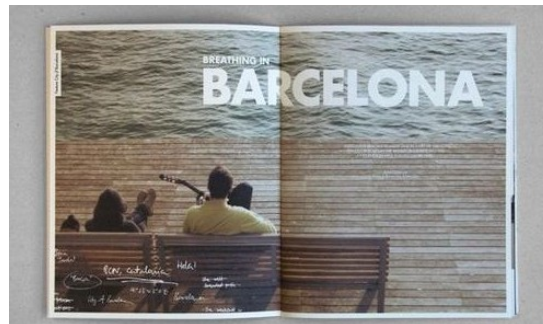


**Gambar 2.20** Back section dalam buku  
(Sumber: Buku Fabric For Fashion The Complete Guide)

#### E. *Section Opener*

Section opener merupakan bagian pembuka dalam tiap bab pada buku. Dalam merancang section opener, harus mengandung suatu elemen yang membuat

audiens tertarik dan bersifat eye-catching dan sedikit menggunakan elemen tipografi.



**Gambar 2.21** Section Opener

Sumber: pinterest.com

### 2.3.7 Elemen Penyusun Layout

Penyusunan sebuah layout buku membutuhkan beberapa elemen penting secara visual. Elemen ini digunakan dalam menyusun sebuah layout buku yang nyaman untuk mengkomunikasikan isi sebuah buku kepada target audiens. Elemen-elemen tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda. Fungsi dari elemen-elemen ini tidak hanya untuk kenyamanan terhadap target audiens, tetapi juga memiliki fungsi dari navigasi dan estetika.



**Gambar 2.22** Elemen dalam Halaman Layout

(Sumber: Caldwell & Zappatera, 2014)

Dalam sebuah penyusunan desain editorial, terdapat beberapa elemen yang menyusun sebuah layout untuk media publikasi<sup>21</sup>:

<sup>21</sup> Ibid, 113-121

### A. *Headline dan heading*

Headline dan heading merupakan sebuah judul dari suatu subyek yang disampaikan pada sebuah bagaian dari buku. Penulisan judul biasanya menggunakan ukuran tipografi yang paling besar dibandingkan elemen lain yang ada pada layout tersebut untuk mempengaruhi ketertarikan pembaca terhadap bagian tersebut. Pemilihan kata yang digunakan pada judul juga berpengaruh dalam menarik minat audiens.



**Gambar 2.23** Heading pada buku

(Sumber: behance.net)

### B. *Standfirst*

Standfirst adalah gambaran singkat mengenai topik yang dibahas dalam bagian tersebut. Standfirst juga biasa disebut dengan intro atau deck. Elemen ini sangat berhubungan dengan headline dan ditulis sebanyak 40 hingga 50 kata. Selain itu, berguna untuk memberikan informasi kepada audiens mengenai topik yang akan dibahas dan sebagai jembatan, baik secara visual atau tekstual, sebelum membaca body copy.



**Gambar 2.24** Pengaplikasian deck dalam buku

(sumber: pinterest.com)

### C. *Body copy*

*Body copy* merupakan teks utama yang berisi mengenai pembahasan dari topik

yang disampaikan. Penulisan *body copy* perlu dipertimbangkan karena dengan *body copy* merupakan hal yang sangat penting dalam membangun hubungan membaca dengan target audiens (readership). Pemilihan bahasa, penggunaan kolom, dan pemilihan huruf yang digunakan adalah aspek-aspek yang akan mempengaruhi readership.



**Gambar 2.25** Bodycopy dalam buku  
(sumber: behance.net)

#### D. *Crossheads* atau *subheads*

*Subheads* adalah judul dari sebuah sub pembahasan dalam bab pembahasan yang ada. *Subheads* berfungsi sebagai pemisah antar subbab untuk pembahasan yang sangat panjang, sehingga dapat membantu pembaca jika ingin mencari bagian tertentu dan tidak ingin membaca seluruh isi bab. *Subheadings* terletak di antara body copy sebelum memasuki subbab tersebut. Biasanya diberi pembeda melalui aturan warna, uppercase, ukuran yang berbeda dengan desain *body copy*.



**Gambar 2.26** Subheads dalam buku  
(sumber: pinterest.com)

#### E. *Quotes atau pull quotes*

*Quotes* dan *pull quotes* merupakan cara lain seorang desainer dalam mengarahkan pembaca dalam memahami suatu artikel. *Quotes* merupakan kata dari seseorang yang berhubungan dengan topik bahasan yang diangkat. Sedangkan konten untuk *pull quotes* diambil langsung dari body copy yang merupakan informasi penting atau berupa rangkuman dari artikel tersebut.



**Gambar 2.27** Pullquotes dalam buku  
(sumber: pinterest.com)

#### F. *Caption*

*Caption* adalah keterangan yang berfungsi sebagai jembatan dari elemen visual terhadap body copy. *Caption* berisi penjelasan terkait dengan elemen visual seperti foto atau ilustrasi dan diletakkan dekat dengan gambar. Biasanya caption menggunakan ukuran huruf yang lebih kecil dibandingkan dengan bodycopy, hal ini mencegah pembaca kehilangan fokus terhadap informasi yang disampaikan.



**Gambar 2.28** Penggunaan Caption dalam desain buku  
(sumber: behance.net)



## G. Folios

*Folios* adalah bagian yang terdiri atas nomor halaman, judul buku, dan terkadang menampilkan judul bab. *Folios* membantu audiens dalam navigasi sebuah media publikasi dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Penulisan folios biasanya menggunakan huruf lebih kecil dari konten dalam sebuah halaman.



Gambar 2.29 Penggunaan Folios

(sumber: behance.net)

## H. Box copy, panel, atau sidebar

Panel adalah bagian dalam editorial yang berisi mengenai data pendukung seperti statistik, infografis, *case-studies*, atau elemen lain yang masih relevan dengan fokus pembahasan pada body copy. Panel biasanya bersifat lebih tajam dan fokus seperti menggunakan list poin- poin informasi dan kalimat yang singkat.





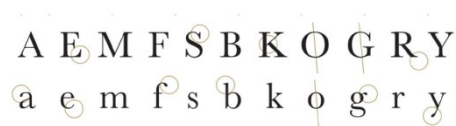
merupakan salah satu pengetahuan disiplin seni mengenai huruf. Huruf merupakan bagian terkecil dari struksur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun kata atau kalimat. Rangkaian huruf atau kalimat tidak hanya memberikan suatu makna yang mengacu pada sebuah objek maupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual.

Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual sekitarnya.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun naskah panjang dalam bentuk paragraf. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut:

#### **a. Jenis-jenis huruf**

Dalam memilih huruf untuk diaplikasikan pada layout sebuah buku, pertimbangkan banyaknya jenis huruf yang akan digunakan. Penggunaan jenis huruf dalam sebuah layout tidak perlu terlalu banyak. Sebaiknya meminimalisir penggunaan huruf karena jika terlalu banyak, akan mempengaruhi estetika. Selain itu, juga akan membuat pembaca bingung akan informasi yang disampaikan karena desain tidak terfokus. Jenis-jenis huruf diklasifikasikan untuk mempermudah melihat perbedaan setiap gaya karakter masing-masing jenis huruf. Dengan memahami setiap perbedaan, maka akan mudah untuk mengevaluasi jenis huruf untuk memberikan kesan dan informasi tertentu. Tipografi diklasifikasikan menjadi beberapa jenis tipografi yaitu Oldstyle, Transistional, Modern, Sans serif, Slab serif, dan Graphic<sup>22</sup>



**Gambar 2.32** Tipografi Old Style

(Sumber: Samara, The Type Style Finder. 2006)

---

<sup>22</sup> Timothy Samara. Type Style Finder: The Busy Designer's Guide To Type. (Massachussets: Rockport Publishers, 2006).





**Gambar 2.33** Tipografi Transistional

(Sumber: Samara, The Type Style Finder. 2006)



**Gambar 2.34** Tipografi Modern

(Sumber: Samara, The Type Style Finder. 2006)



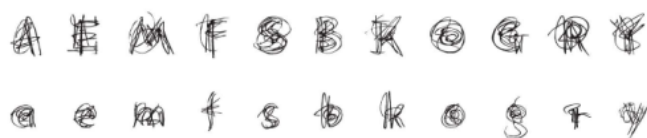
**Gambar 2.35** Tipografi Sans Serif

(Sumber: Samara, The Type Style Finder. 2006)



**Gambar 2.36** Tipografi Slab Serif

(Sumber: Samara, The Type Style Finder. 2006)



**Gambar 2.37** Tipografi Graphic

(Sumber: Samara, The Type Style Finder. 2006)

Berbagai jenis huruf dapat memberikan sebuah informasi yang ingin disampaikan oleh desainer. Setiap jenis huruf dapat memberikan berbagai suasana (moods), konsep, dan juga dapat menjelaskan tren waktu, dan usia audiens sehingga informasi akan lebih mudah disampaikan oleh desainer. Sebagai contoh, jenis tipografi dengan konsep elegan sangat populer digunakan sebagai kebutuhan fashion marketing karena memberikan kesan bersih dan klasik.

## **b. Penggunaan ukuran huruf**

Penggunaan tipografi pada sebuah buku teks (textbook) berbeda dengan tipografi yang digunakan sebagai display. Naskah teks dalam desain buku, surat kabar, atau majalah umumnya menggunakan ukuran huruf dengan kisaran 9pt dan 10pt. Apabila huruf terlalu kecil, maka mata pembaca akan mudah lelah dan sulit untuk dibaca, dan jika dicetak terlalu besar, akan mempengaruhi estetika. Pemilihan ukuran huruf juga bergantung pada pemilihan jenis huruf. Setiap jenis huruf memiliki karakteristik yang berbeda sehingga ukuran yang sama pada dua jenis huruf yang berbeda, akan memiliki readability dan legibility yang berbeda.

Legibility adalah aspek kemudahan pembaca dalam mengenali dan membedakan masing-masing karakter/huruf. Hal yang mempengaruhi legibility adalah pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam desain sebuah buku. Tingkat keterbacaan huruf bergantung pada tiap hurufnya, seperti ketebalan, tinggi x-height, dan proporsi huruf. Faktor pengkombinasian jenis-jenis huruf yang digunakan juga berpengaruh terhadap legibility<sup>23</sup>. Readability adalah aspek kualitas kemudahan dan kenyamanan dibacanya huruf-huruf pada sebuah layout.

## **c. Mekanisme spasial**

Naskah yang panjang sebaiknya menggunakan huruf light atau regular. Jika menggunakan huruf bold dalam naskah yang panjang, maka akan mengurangi readability huruf tersebut dan membuat mata audiens mudah lelah.

Desain editorial menggunakan elemen tipografi dengan paragraf yang cukup banyak dalam pengaplikasian. Paragraf dapat diatur dalam berbagai kebutuhan mulai dari sempit, lebar, teratur, atau tidak teratur. Ukuran lebar sebuah paragraf bergantung pada ukuran huruf, jarak antar huruf, dan jarak antar baris.<sup>24</sup>

- **Jarak antar kata (*wordspace*)**

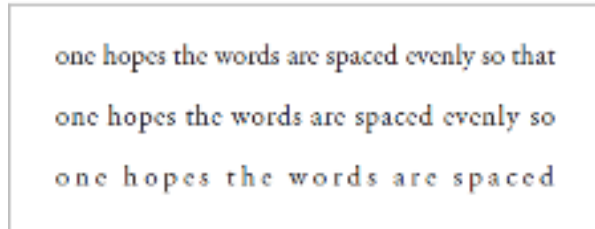
Jarak antar huruf berasal dari jenis huruf yang digunakan. Faktor yang berpengaruh pada jarak antar huruf adalah ketebalan huruf dan letterspacing dari huruf tersebut. Jarak antar kata akan lebih kecil saat ukuran huruf dibuat

---

<sup>23</sup> Saltz, Ina. *Typography Essentials: 100 Design Principles for Working with Type*. (Massachusetts: Rockport Publishers, 2009)

<sup>24</sup> Samara, Timothy. *Typography Workbook: A real guide to using type in graphic design*. (Massachusetts: Rockport Publisher, 2006)

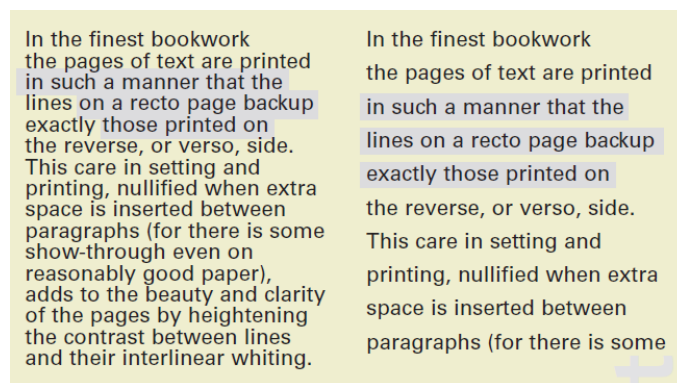
lebih rapat melalui pengaturan tracking dan begitu pula sebaliknya. Jarak antar kata sebaiknya bersifat minimum untuk memisahkan antar kata.



**Gambar 2.38** Penggunaan berbagai ukuran space yang berbeda  
(Sumber: Samara, Typography Workbook, 2006)

- **Jarak antar barisan huruf (leading)**

Leading adalah pengukuran vertikal pada tipografi antar baseline dalam sebuah paragraf. Leading akan sangat berpengaruh terhadap legibility sebuah paragraf dan mempengaruhi tekstur visual yang dihasilkan. Hal yang dapat mempengaruhi ukuran leading teks adalah tinggi hari huruf lowercase, tinggi dan kedalaman ascenders dan descenders.



**Gambar 2.39** Penggunaan berbagai ukuran leading  
(Sumber: Samara, Typography Workbook, 2006)

- **Lebar Paragraf**

Ukuran lebar dari sebuah kolom paragraf bergantung pada ukuran yang digunakan dan berapa karakter yang dapat dimuat dalam satu baris. Terlepas dari usia pembaca dan ukuran huruf, dalam satu baris paragraf terdapat kira-kira delapan hingga 12 kata. Dengan teori ini, dapat ditentukan lebar paragraf. Jarak antar baris sebaiknya dapat terlihat dengan jelas lebih besar dibandingkan ukuran optical height. Semakin sempit paragraf, ukuran leading harus semakin

besar. Karena jika tidak, pembaca akan menangkap beberapa baris secara bersamaan.

2 Solid leading, smaller type size—column wider than optimal

Whenever we speak or write, we communicate. Language, whether spoken or written, is part of what makes us unique as humans. Spoken language is ephemeral and intangible, it disappears as soon as it is uttered. When written, language is captured in a visual and spatial form, permanent and concrete. As the art of visual language, typography is inherently communicative.

3 Increased leading; rag is indecisive, paragraph still too wide

Whenever we speak or write, we communicate. Language, whether spoken or written, is part of what makes us unique as humans. Spoken language is ephemeral and intangible, it disappears as soon as it is uttered. When written, language is captured in a visual and spatial form, permanent and concrete. As the art of visual language, typography is inherently communicative.

4 Optimal paragraph width

Whenever we speak or write, we communicate. Language, whether spoken or written, is part of what makes us unique as humans. Spoken language is ephemeral and intangible, it disappears as soon as it is uttered. When written, language is captured in a visual and spatial form, permanent and concrete. As the art of visual language, typography is inherently communicative.

**Gambar 2.40** Perbandingan ukuran lebar paragraf  
(Sumber: Samara, *Typography Workbook*, 2006)

## 2.4 Tinjauan mengenai Fotografi

Fotografi (dari bahasa Inggris: *photography*, yang berasal dari kata Yunani yaitu *photos* : Cahaya dan *Grafo* : Melukis/menulis) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat<sup>25</sup>.

Manusia merupakan cerminan dalam fotografi, hal ini dikarenakan dalam berbagai sisi kehidupan manusia menjadikan fotografi untuk memenuhi kebutuhannya. Fotografi ada di berbagai aspek kehidupan, dapat dilihat melalui media informasi yaitu surat kabar, majalah, media informasi, internet dan media informasi lain bersifat umum.

Di Indonesia, fotografi memiliki perkembangan yang cukup pesat. Dapat dilihat dari semakin bertambahnya jumlah penggemar fotografi, anggota dalam komunitas atau organisasi fotografi, berkembangnya teknologi untuk alat – alat fotografi. Hal lain yang menunjang perkembangan fotografi yaitu semakin banyaknya pengguna media fotografi sebagai sarana penunjang berbagai kegiatan seperti pada media massa, bidang

<sup>25</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Fotografi>

perdagangan, ilmu pengetahuan, hukum, pendidikan, kedokteran, dokumentasi, hiburan/seni budaya, dan lain – lain.

## **1. Foto Manusia**

Foto manusia adalah semua foto yang obyek utamanya manusia, baik anak-anak sampai orang tua, muda maupun tua. unsur utama dalam foto ini adalah manusia, yang dapat menawarkan nilai dan daya tarik untuk divisualisasikan. foto ini dibagi lagi menjadi beberapa kategori yaitu :

### **a. Portrait**

Portrait adalah foto yang menampilkan ekspresi dan karakter manusia dalam kesehariannya. Karakter manusia yang berbeda-beda akan menawarkan image tersendiri dalam membuat foto portrait. Tantangan dalam membuat foto portrait adalah dapat menangkap ekspresi obyek (mimic, tatapan, kerut wajah) yang mampu memberikan kesan emosional dan menciptakan karakter seseorang. Fotografi portrait merupakan foto yang menggunakan foto wajah sebagai fokus utamanya, meskipun begitu foto portrait bukanlah foto yang secara fisik menangkap wajah seseorang untuk dijadikan objek dalam foto yang dipertimbangkan karena segi artistiknya namun lebih ke jendela jiwa yang ada dalam individu yang dijadikan sebagai subyek foto.



**Gambar 4.41** Refrensi Potrait Photography

(Sumber: Pinterest, 2016)

### **b. Stage Photography / Human Interest**

Human Interest dalam karya fotografi adalah menggambarkan kehidupan manusia atau interaksi manusia dalam kehidupan sehari-hari serta ekspresi

emosional yang memperlihatkan manusia dengan masalah kehidupannya, yang mana kesemuanya itu membawa rasa ketertarikan dan rasa simpati bagi para orang yang menikmati foto tersebut.



**Gambar 4.42** Refrensi Human Interest Photography  
(Sumber: Google, 2016)

### **c. StillLifePhotography**

Still life photography merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam fotografi produk dan makanan seperti pakaian, tas, jam tangan, makanan, dan lain sebagainya. Fotografi still life memiliki definisi menciptakan gambar dari benda atau objek sehingga tampak menjadi hidup, bermakna, artistik dan berbicara yang pada kenyataan merupakan benda tidak bergerak.<sup>26</sup>

Fotografi still life biasanya digunakan untuk kebutuhan komersil seperti iklan dan katalog. Fotografi still life dapat memperlihatkan fungsional sebuah benda melalui media foto. Kini fotografi still life memiliki berbagai gaya salah satunya adalah flatlay.

Flatlay adalah teknik fotografi still life yang meletakan obyek di atas meja atau alas. Pengambilan gambar diambil dari atas ataupun bersudut 45 derajat. Flatlay merupakan teknik fotografi dengan teknik layouting dan menggunakan properti pendukung yang mampu menyampaikan informasi mengenai obyek utama.

Teknik fotografi still life yang dikombinasikan dengan fotografi makro, dapat menunjukkan tekstur sebuah benda pada foto. Dengan penataan yang baik, teknik fotografi still life akan menghasilkan keindahan dan dapat menyampaikan informasi yang ingin disampaikan. Teknik fotografi still life dapat diambil dengan beberapa teknik pengambilan foto:

---

<sup>26</sup> <http://www.schoolofphotography.com/19-still-life-photography/>

a. Longshot

Teknik pengambilan longshot adalah teknik pengambilan gambar dimana objek dan ambience terlihat secara keseluruhan. Dalam teknik pengambilan ini, hal yang difokuskan tidak hanya objek utama melainkan objek pendukung yang lain sebagai informasi pendukung.



**Gambar 4.43** Flatlay dengan pengambilan longshot  
(Sumber: vogue.com)

b. Medium shot

Medium shot adalah teknik pengambilan gambar dengan obyek terlihat sebagian namun tetap tampak karakter obyek tanpa terlalu dekat. Selain itu, medium shot biasanya dilakukan untuk object yang berukuran sedang dan tidak terlalu kecil serta tidak menunjukkan detail obyek.



**Gambar 4.44** Flatlay dengan pengambilan mediumshot  
(Sumber: shinebytree.com)

c. Closeup

Pengambilan gambar dengan teknik close up dilakukan dengan cara mengambil gambar dengan sangat dekat dengan obyek. Pengambilan gambar dengan teknik ini tidak menunjukkan ambience disekitarnya. Teknik close up bertujuan untuk



menampilkan detail-detail yang ingin disampaikan dan menunjukkan karakter obyek seperti tekstur material.



**Gambar 4.45** Flatlay dengan pengambilan closeup  
(Sumber: shinebytree.com)

## **2.5 Studi Eksisting**

### **2.5.1 Studi Kompetitor**

#### **1. Buku Hijab Street Style**



**Gambar 2.46** Hijab Street Style  
(Sumber : Lantisa, 2016)

Judul	: <i>Hijab Street Style</i>
Penulis	: Dian Pelangi
Penerbit	: PT Gramedia Pustaka Utama
Bahasa	: Bahasa Indonesia
Halaman	: 583 halaman



## A. Analisis Pembahasan

Buku *Hijab Street Style* adalah buku yang menggambarkan fesyen oleh wanita-wanita yang berhijab. Buku ini diterbitkan pada tahun 2012 oleh PT Gramedia Pustaka Utama. Dalam bentuk konten buku, sangat banyak fotografi yang dipaparkan disetiap halaman. Namun, buku ini lebih mengarah kepada buku koleksi, yang dimana buku ini pasarnya berkisar dari 21 tahun keatas. Dan bentuk visualnya pun berupa fotografi. Fesyen jalanan untuk hijab memang lebih baik berupa fotografi karena foto yang diambil dari model adalah hijabers acak. Kembali lagi kepada isi kontennya, sangat sesuai dan runtut, jika kita ingin membuat buku tentang fotografi fesyen.

## B. Aspek Visual

Visual yang terdapat pada buku *Hijab Street Style* adalah berupa fotografi. Untuk target remaja dan dewasa muda, penulis tidak mengambil konsep ini secara keseluruhan karena ada beberapa bagian yang merupakan ilustrasi. Hasil fotografi pada buku ini kurang berkualitas terlihat pada beberapa foto banyak yang terlihat blur. Namun, kembali lagi tujuan membuat buku ini. *Hijab Street Style* dalam aspek visual sudah sesuai dengan buku fesyen untuk wanita remaja hingga dewasa.

## C. Analisis layout



**Gambar 2.47** Layout buku *Hijab Street Style*

(Sumber : Lantisa, 2016)

Buku *Hijab Street Style* menggunakan layout yang bermacam-macam. Mayoritas buku ini adalah buku yang memberikan sebuah informasi penting kepada pembaca dalam bentuk fotografi tanpa teks. Tetapi halaman yang terdapat teks saja, buku ini menggunakan layout single column grid. Model *layout* salah satu sisi halaman *full* gambar, dan sisi halaman lain dengan margin. Ada juga bagian dimana gambar dan penjelasan menjadi satu halaman. *Grid* yang dipakai memakai *alternatif grid*.

## 2. Buku A2Z Korean Fashion



**Gambar 2.48** A2Z Korean Fashion

(Sumber : <http://studentjournal.petra.ac.id/>)

Judul : *A2Z Korean Fashion*  
Penulis : Heni Prasetia, Wibowo, Hendro Aryanto  
Bahasa : Bahasa Indonesia  
Halaman : 96 halaman

### A. Analisis Pembahasan

Buku *A2Z Korean Fashion* adalah buku yang menggambarkan fesyen korea yang sedang booming di Indonesia. Dalam bentuk konten buku, sangat runtut tentang penjelasan fesyen korea. Gendernya pun lengkap, wanita dan pria bisa membeli buku ini. Namun, buku ini terlihat seperti majalah, yang dimana buku ini mencampur fotografi yang di crop dengan ilustrasi semi realis.



**Gambar 2.49** Pernak-pernik fesyen

(Sumber : <http://studentjournal.petra.ac.id/>)

Kembali lagi kepada isi kontennya, sangat sesuai dan runtut untuk fesyen full body yang mencontoh gaya korea, jika kita ingin membuat buku tentang tren fesyen korea.

## B. Aspek Visual

Visual yang terdapat pada buku *A2Z Korean Fashion* adalah sebagian berupa fotografi. Tetapi fotografi rubrik seperti majalah remaja pada umumnya. Untuk buku ilustrasi, penulis tidak mengambil konsep ini karena ada beberapa bagian yang terlihat seperti majalah. Penilaian untuk hasil fotografinya sangat bagus, kualitas tinggi dan tidak ada cacat sama sekali, namun, kembali lagi tujuan membuat buku ini. *A2Z Korean Fashion* dalam aspek visual kurang sesuai untuk dijadikan kateori buku ilustrasi.

## C. Analisis layout



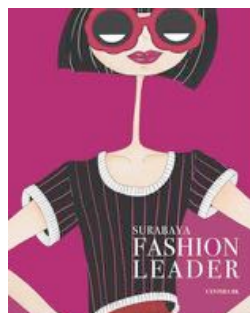
Gambar 2.50 Layout buku *A2Z Korean Fashion*

(Sumber : <http://studentjournal.petra.ac.id/>)

Buku *A2Z Korean Fashion* menggunakan layout alternatif, dengan 1 kolom teks. Mayoritas buku ini adalah buku yang memberikan sebuah informasi penting kepada pembaca baik dengan ilustrasi maupun teks yang banyak. Model layout salah satu sisi halaman menjelaskan dengan ilustrasi, Lalu dilanjutkan dengan penjelasan teks dan contoh bajunya. Ada juga bagian dimana gambar dan penjelasan menjadi satu halaman. Grid yang digunakan adalah 2 dan *third column*.

## 2.5.2. Studi Komparator

### 1. Buku Surabaya Fashion Leader



Gambar 2.51 Surabaya Fashion Leader

(Sumber : <http://download.portalgaruda.org/>)

Judul : *Surabaya Fashion Leader*  
Penulis : Cynthia, Obed Bima Wicandra, Asthararianty  
Bahasa : Bahasa Indonesia  
Halaman : 112 halaman

### A. Analisis Konten

Buku *Surabaya Fashion Leader* adalah buku yang menggambarkan jenis tren fesyen dari desainer Indonesia yang terkenal lalu dijadikan dalam bentuk ilustrasi digital yang dibukukan. Konten buku ini lebih mengarah kepada buku ilustrasi fesyen yang mengangkat hasil desain baju dari desainer-desainer terkenal. Dan bentuk visualnya pun berupa kartun non-realis. Jenis buku ini sesuai untuk buku koleksi remaja. Ilustrasinya yang unik bisa menjadi buku yang akan digemari anak-anak muda yang menyukai suatu keunikan.

### B. Aspek Visual

Visual yang terdapat pada buku *Surabaya Fashion Leader* adalah berupa ilustrasi digital. Warna yang digunakan tercampur karena warna-warna yang dihasilkan adalah sesuai dengan gaya busana desainer yang digambar. Gaya gambar didalam buku ini berbentuk kartun yang memberikan kesan unik. Tetapi kembali pada tujuan penulis yaitu buku fesyen seharusnya memperlihatkan detail bentuk baju yang dipakai agar terlihat lebih jelas sesuai postur tubuh manusia. Tetapi untuk buku ilustrasi, buku ini sangat kreatif dan unik. Penulis sangat menyukai buku ini karena konten yang ringan tetapi menyenangkan untuk dilihat baik ilustrasi maupun bacaannya. Tipografi yang digunakan berjenis san serif yang memberikan kesan clean dan minimalist.

### C. Analisis layout



**Gambar 2.52** Layout buku Surabaya Fashion Leader

(Sumber : <http://download.portalgaruda.org/>)

Buku *Surabaya Fashion Leader* menggunakan layout tanpa margin untuk bagian ilustrasinya. Untuk bodytext, buku ini menggunakan single column. Lalu pada teks penjelasan menggunakan layout single column yang memperlihatkan banyak white space pada kolom sebelah kiri. Mayoritas buku ini adalah buku yang memberikan sebuah informasi penting kepada pembaca mengenai desainer-desainer terkenal dari Indonesia. Baik dari desain baju yang berbau khas batik maupun hingga yang berdesain new millenium. Model *layout* salah satu sisi halaman *full* gambar, dan sisi halaman penjelasan.

## 2. Buku Fashion Illustration



**Gambar 2.53** Fashion Illustration

(Sumber : Pinterest.com)

Judul : *Fashion Illustration*

Penulis : Anna Kiper

Bahasa : Bahasa Inggris

Halaman : 144 halaman

### A. Analisis Konten

Buku *Fashion Illustration* karya Anna Kiper adalah buku ilustrasi fesyen yang dapat digunakan oleh ilustrator fesyen yang pemula hingga high fashion karena buku ini mengajarkan beberapa tips dan teknik dalam menggambar model maupun busana tersebut secara terstruktur. Mulai dari penggambaran model 10

head hingga inspirasi busana yang dijelaskan secara rinci seperti *exploring media*, *drawing flats with fabric*, *figure stylization*, dan menggambar asesoris. Buku ini adalah salah satu buku fesyen yang terbaik dan direkomendasikan untuk orang yang bekerja dibidang fesyen. Buku ini tidak hanya sekedar membantu, tetapi juga menginspirasi para desainer dan ilustrator fesyen. Terutama dalam membuat inspirasi dari koleksi-koleksi busana Anna Kiper sendiri.

<b>At a glance</b>	
Body measurement system	10 heads
Illustrating men	✓
Illustrating children	✗
Colouring and fabric rendering techniques	✗
Exploring media	✓
Drawing fashion flats (technical drawings)	✓
Figure stylization	✓
Drawing from a photograph	✗
Drawing accessories	✓

**Gambar 2.54** Tabel kelengkapan konten buku  
(Sumber : <http://www.collegefashion.net/>)

## B. Aspek Visual



**Gambar 2.55** Gaya Gambar Anna Kiper  
(Sumber : Pinterest.com)

Gaya ilustrasi Anna Kiper bersifat semi-realism dengan menggunakan watercolor tetapi sangat terlihat glamour yang memberi kesan mewah pada pembacanya saat melihat gambar-gambarnya karena Anna Kiper adalah ilustrator



fesyen yang memiliki ciri khas menggambar busana gaun-gaun mewah untuk pesta. Sehingga kesan yang ditawarkan berupa kemewahan dan glamour. Tipografi yang digunakan berjenis sans serif atau tidak berkait untuk heading dan caption. Sedangkan untuk bodytext, buku ini menggunakan huruf berjenis serif atau berkait. Warna yang digunakan dalam buku ini menggunakan kombinasi warna dingin dan gelap. Walaupun sebagian memiliki warna panas. Penggunaan warna ini menunjukkan kesan fesyen terdapat dua musim yaitu *Fall/Winter* yang *colourless* dan *Spring/Summer* yang lebih berwarna. Untuk bahan-bahan dan tekstur fabric digambar dengan cara memperjelas texture busana disamping model yang mengenakan busana tersebut.

### C. Analisis layout



**Gambar 2.56** Layout buku *Fashion Illustration*

(Sumber : pinterest.com)

Buku *Fashion Illustration* menggunakan layout ilustrasi tanpa margin. Lalu pada teks penjelasan menggunakan layout single column dan double column. Memberikan kesan berantakan karena layout terlihat tidak tersusun rapi.

### 3. Kinfolk



**Gambar 2.57** Kinfolk  
(Sumber : Pinterest.com)

Judul : *Kinfolk*  
Founder : Nathan William  
Bahasa : Bahasa Inggris  
Halaman : 176 halaman

#### A. Analisis Konten

Kinfolk adalah majalah *Slow Lifestyle*. Majalah ini adalah bacaan cerdas yang sangat inspiratif. Majalah Kinfolk asal Amerika Serikat ini memberikan inspirasi lewat potret sederhana tentang kehidupan. Aspek visualnya dikemas unik, Kinfolk akan membawa para pembacanya menyoroti hidup dari sudut pandang yang sangat detail, seperti bagaimana mandi sebenarnya memiliki filosofi tersendiri. Majalah kinfolk terbit setiap 3 bulan sekali. Tetapi majalah ini menyerupai buku. Kinfolk masih menggunakan bahasa inggris walaupun sudah diterbitkan di Indonesia. Kinfolk mengajak pembaca untuk menikmati hidup dengan lebih sederhana, banyak bergaul dengan komunitas, serta lebih sering menghabiskan waktu bersama teman dan keluarga. Konten utama majalah ini adalah fotografi dan informasi mengenai fotografi tersebut. Kinfolk terbagi dalam beberapa versi, yaitu ada yang membahas mengenai kehidupan sehari-hari, makanan, rancangan rumah dan interior, dan pakaian sehari-hari.



## B. Aspek Visual



**Gambar 2.58** Layout Kinfolk  
(Sumber : Pinterest.com)

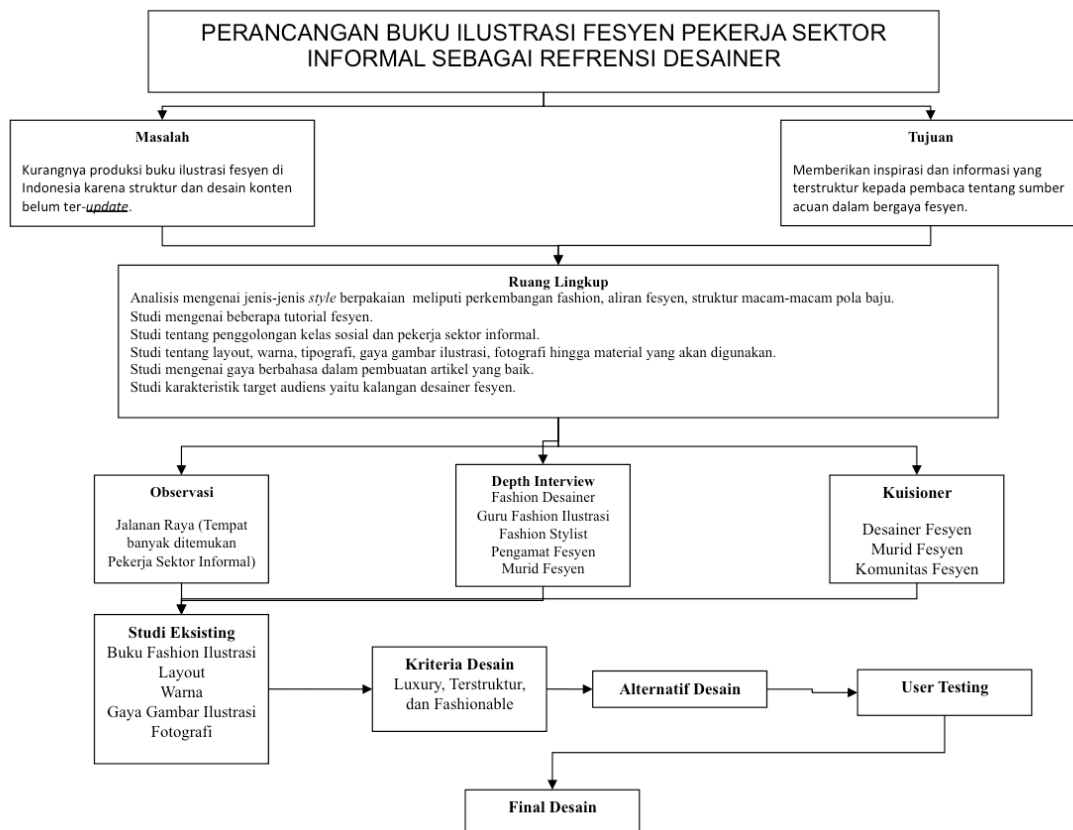
Segala yang ada pada isi kinfolk mengesankan gaya minimalist. Layout yang lebih banyak white space dan didesain terlihat clean membuat pembaca memiliki alur dalam membaca arah teks. Layout single column untuk sisi potografinya digunakan agar layout tertata dan terlihat rapi, sehingga dari desain layoutnya yang minimalis akan mendukung konsep kinfolk yang mengajak pembaca untuk menikmati hidup dengan lebih sederhana. Typeface pada bodytext digunakan kinfolk dari typeface yang berjenis sans serif. Typeface ini digunakan karena tidak terlalu tebal sehingga memiliki readability dan legibility yang tinggi. Selain itu font ini tidak menyebabkan mata pembaca menjadi lelah dalam membaca teks narasi yang panjang. Setiap Judul juga menggunakan leading yang berjarak jauh walaupun ukuran font tidak terlalu besar. Konsep visual yang di tonjolkan dalam majalah ini sukses membawa pembaca kepada kesederhanaan.

## BAB III

### METODOLOGI DESAIN

#### 3.1. Definisi judul

Perancangan ini berjudul, “Perancangan buku Ilustrasi fesyen pekerja sektor informal sebagai referensi desainer fesyen”. Aspek-aspek yang akan ditelusuri adalah bagaimana merancang sebuah buku ilustrasi fesyen sebagai media referensi dan pengenalan untuk kalangan desainer dan desainer pemula mengenai gaya berpakaian masyarakat pekerja sektor informal. Dengan adanya perancangan buku ilustrasi fashion pekerja sektor informal ini diharapkan dapat menjadi alternatif gaya berbusana dan menambah pengetahuan tentang istilah-istilah fesyen yang sering digunakan. Selain itu juga mengajak desainer untuk terinspirasi oleh kalangan pekerja sektor informal sebagai suatu bagian unik dari gaya hidup orang-orang Indonesia.



**Bagan 3.1** Diagram Alur Metode Penelitian

(Sumber: Lantisa, 2016)

### **3.2. Metode Penelitian**

Proses perancangan buku ilustrasi pekerja sekitar jalanan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode penelitian, yaitu:

#### **1. Tahap pengumpulan data:**

- **Studi Lapangan** : yaitu dengan melakukan survei langsung dan melakukan observasi untuk mengetahui fenomena-fenomen yang ada di masyarakat. Selain itu juga menyebar kuisisioner melalui media sosial untuk mengetahui ketertarikan target audiens terhadap gaya berpakaian masyarakat pekerja sektor informal dan melakukan wawancara terhadap beberapa target audiens tentang konten buku, serta wawancara narasumber yang memahami tentang fesyen.
- **Studi Komparatif** : tahap membandingkan buku-buku yang menarik dan mengenai padu-padan pakaian termasuk fesyen jalanan dari yang sudah ada sebelumnya. Membandingkan konten maupun aspek visual untuk menunjang perancangan buku ilustrasi fesyen ini.
- **Studi Literatur** : mengumpulkan berbagai macam data dan informasi dari buku dan media elektronik, internet yang terkait dengan perancangan ini.

#### **2. Tahap Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam perancangan ini muncul dari pengamatan penulis tentang fenomena kesenjangan sosial di dunia fesyen dan kelas ekonomi bawah yang ada di lingkungan sehari-hari. Setelah itu mengumpulkan data-data yang mendukung, kemudian dianalisa apakah persepsi awal tersebut sesuai dengan keadaan masyarakat saat ini. Sehingga di tahap ini menghasilkan beberapa hal yang melandasi perancangan ini.

#### **3. Tahap Analisis Permasalahan**

Berbagai permasalahan yang ada selanjutnya dikaji lebih mendalam agar dapat menghasilkan solusi desain yang tepat juga terkait konten dan cara penyampaian informasi, sehingga perancangan ini dapat diterima dengan baik oleh sasaran audiens.

#### **4. Tahap Pengambilan keputusan**

Tahap terakhir adalah hal yang penting dalam menentukan konsep secara menyeluruh serta diputuskannya hasil keluaran dari semua runtutan proses penelitian untuk perancangan buku ilustrasi fesyen yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

### 3.3 Teknik Sampling

Karakteristik bisa juga diketahui melalui penelitian sampel, sampel adalah bagian dari populasi terkait, sedangkan proses pengambilan sampel dari populasi terkait disebut juga sampling. Hasil penelitian karakteristik pada sampel diharapkan mampu menunjukkan karakteristik populasinya, oleh karena itu diperlukan *sampling* dengan jumlah yang cukup. Teknik *sampling* yang digunakan untuk mencapai konsep desain adalah metode kualitatif dan kuantitatif, dan pendekatan tersebut harus secara rasional.

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi atau studi sensus (Sabar, 2007). Populasi berhubungan dengan data yang dihasilkan dari obyek penelitian. Pada penelitian ini populasi yang dipilih adalah usia 20-35 tahun atau yang biasa dikenal dengan usia dewasa awal, dimana pada usia dewasa awal mereka telah dapat menentukan keputusan dan memiliki finansial sendiri juga lebih mudah untuk menerima pola pola kehidupan baru dan harapan sosial baru (Hurlock, 1996). Spesifikasi populasi yang digunakan dalam penelitian ini, adalah :

##### a. Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis pada perancangan ini adalah dewasa awal yang pada umumnya tinggal di daerah perkotaan. Khususnya kota-kota besar seperti Surabaya yang memiliki akses dalam pengaplikasian *fashion design*.

##### b. Segmentasi Demografis

Masyarakat berjenis kelamin laki – laki dan perempuan dengan usia dewasa awal yang terdiri dari desainer, desainer pemula, murid fesyen, dan *fashion illustrator*, atau 20 – 35 tahun karena merupakan usia yang aktif dan memasuki masa perubahan nilai yang disesuaikan dengan banyaknya pengalaman dan hubungan sosial, pada usia ini mereka berpandangan lebih luas terhadap nilai nilai yang ada melalui sudut pandang dewasa (Hurlock, 1996). Usia ini juga dipilih karena pada usia tersebut dianggap telah mampu menentukan keputusannya sendiri serta memiliki keuangan yang cukup untuk dialokasikan pada hobinya. Pada segmen ini target populasi yang dituju adalah dewasa muda dengan penghasilan Rp 1.000.000 – >Rp 5.000.000 per bulan.

##### c. Segmentasi Psikografis

Memasuki tahap dewasa awal adalah masa penyesuaian diri dengan pola kehidupan baru, lebih terbuka dan mulai menentukan pilihan. Pada masa dewasa awal,

motivasi untuk berkembang dan meraih sesuatu lebih tinggi karena didukung oleh finansial dan fisik yang memadai. Dalam perancangan ini, target populasi yang ingin dituju adalah dewasa awal yang berpikiran terbuka dan berasal dari kalangan menengah atas. Menyukai buku atau hal-hal yang berkaitan dengan fesyen, padupadan pakaian ataupun seni dan ilustrasi. Memiliki rasa ingin tahu dan kreatifitas yang tinggi dan tertarik dengan sesuatu yang unik.

### **3.3.2 Sample**

Sampel adalah bagian dari populasi terkait. Melalui sample yang diambil dari populasi terkait untuk mewakili karakteristik anggota populasi yang dimaksud guna mendapatkan konsep desain perancangan buku ilustrasi fesyen pekerja sektor informal yang sesuai. Hasil penelitian karakteristik pada sampel diharapkan dapat menggambarkan karakteristik populasi dari sampel yang cukup. Teknik sampling digunakan untuk mencapai konsep desain dari perancangan buku ilustrasi visual ini melalui metode kualitatif dan kuantitatif. Jumlah sample yang digunakan diharapkan mampu mewakili kelompok populasi yang dimaksudkan. Sample diambil melalui kuesioner yang di sebar melalui media *online* pada tanggal 20 September 2016 hingga 30 November 2016 dengan rentan usia 20-35 tahun dan koresponden mencapai 42 orang.

## **3.4 Metode Pengumpulan Data**

### **3.4.1 Data Primer**

Data primer merupakan data yang secara langsung diambil oleh penulis selama penelitian berkaitan dengan perancangan buku ilustrasi *fashion* pekerja sektor informal. Data diambil dari berbagai nara sumber yakni responden dan pendapat ahli.

### **3.4.2 Observasi**

Metode obeservasi dilakukan dengan cara mengamati lingkungan dimana tempat fenomena yang terjadi. Fenomena yang didapatkan tersebut dianalisis untuk diangkat dan dianalisis apakah terdapat masalah di dalamnya. Observasi dilakukan di sekitar jalanan, yaitu dimana banyak pekerja sektor informal yang menghabiskan waktu bekerjanya disana. Jalanan maupun tempat umum merupakan lokasi aktivitas yang berkaitan dengan subyek penelitian secara nyata. Penulis juga melakukan observasi ke penjahit professional untuk mengetahui pola-pola pakaian.



**Gambar 3.1** Observasi di Pinggir Jalan dan Penjahit  
(Sumber: Lantisa, 2016)

### 3.4.3 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan maupun pernyataan tertulis pada responden. Kuesioner dapat dikatakan efisien karena dapat mengetahui aktifitas dan ketertarikan atau opini responden terhadap objek perancangan yang diangkat. Kuisisioner yang disebarkan merupakan kuisisioner visual yang berisi alternative dan berguna sebagai *user test* objek perancangan. Kuisisioner ini akan dibagikan kepada beberapa pihak yang memiliki hobi di bidang fashion yaitu komunitas-komunitas fesyen, penyuka buku, dan murid fesyen. Kuisisioner yang akan disebar dibuat 2 macam. Yaitu untuk target audiens primer (desainer fesyen) dan target audiens sekunder (murid fesyen).

#### A. Kuisisioner Desainer Fashion / Guru Fashion

- **Identitas Diri**
  - Nama
  - Jenis kelamin
  - Usia
  - Domisili
- **Seputar Pekerja Sektor Informal dan Fashion**
  - Gambaran umum pekerja sektor informal

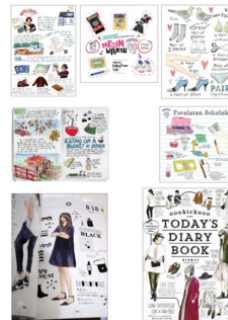
- Apakah anda pernah melihat fashion yang terinspirasi dari orang-orang pekerja sektor informal (contoh lihat dibawah: pemulung, pedangang asongan, tukang parkir, tukang becak,dll)?
- Contoh Fashion Pekerja Sektor Informal dalam gambar foto



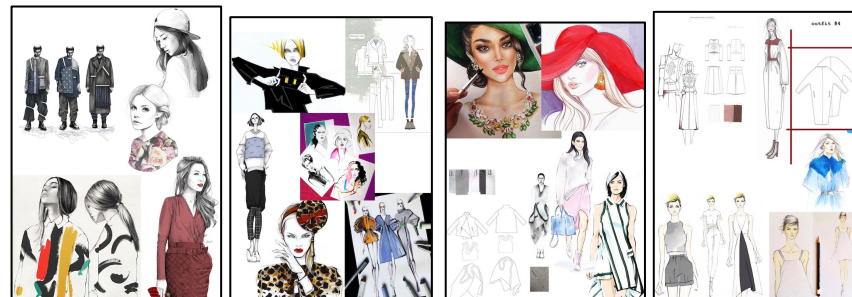
- Bagaimanakah kesan anda jika menemukan fashion yang terinspirasi dari orang-orang pekerja sektor informal lalu diaplikasikan dalam bentuk ilustrasi fashion?
- Seberapa anda tertarik untuk mengetahui lebih jauh mengenai fesyen yang terinspirasi dari pekerja sektor informal setelah melihat gambar diatas?
- Menurut anda media apa yang paling dan sangat efektif untuk menampilkan ILUSTRASI FASHION?

- **Seputar Buku Ilustrasi Fesyen**

- Buku dalam bentuk apa yang lebih nyaman untuk anda baca?
- Apakah anda setuju bahwa buku visual fesyen import lebih diminati karena kontennya lebih bagus daripada buku visual fesyen yang diproduksi dalam negeri?
- Apakah di Indonesia, buku ilustrasi fashion masih kurang di produksi? (Buku Ilustrasi Fashion yang "Made" in Indonesia)
- Bagian apa yang membuat anda tertarik dengan buku fashion?
- Konten apa saja yang dibutuhkan dalam membuat buku ilustrasi fashion yang berbasis inspirasi / buku konsep fashion?
- Layout/tampilan bagaimana yang anda sukai untuk buku ilustrasi fashion? (lihat gambar dibawah dan hanya pilih satu opsi). Diberi 4 alternatif desain layout.



- Apakah suatu gambar fashion harus memperlihatkan bentuk asli baju agar nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata?
- Gaya gambar manakah yang cocok untuk ilustrasi sebuah fashion?



- Apakah buku fashion cocok bila dicetak per-edisi atau memiliki edisi baru tiap tahunnya?
- Jika ada buku dengan konten diatas yang telah anda pilih, apakah anda akan membelinya?
- Berapa harga buku yang pantas untuk buku ini bila dipasarkan? (>100 halaman, full warna, konten fotografi, informasi, dan ilustrasi fashion)

## B. Kuisisioner Murid Fashion

### a. Jumlah Responden

Jumlah total responden 268 orang.

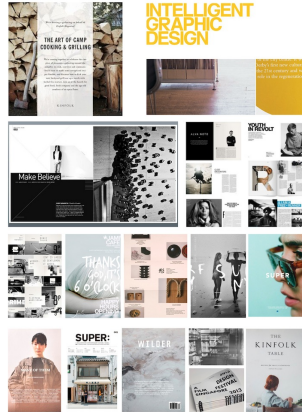
### b. Teknik *Sampling*

Pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner meliputi:



- **Identitas Diri**
  - Nama
  - Jenis kelamin
  - Usia
  - Pengeluaran perbulan
  - Pendidikan Terakhir
  - Domisili
- **Seputar Pekerja Sektor Informal**
  - Gambaran umum pekerja sektor informal
- **Seputar Fesyen**
  - Apakah gaya berpakaian merupakan hal yang penting? Mengapa?
  - Seberapa tertarik dengan fashion
  - Apakah mengikuti gaya berpakaian tertentu?
  - Apakah selalu *up tp date* dengan trend fesyen terbaru?
  - Apakah inspirasi sangat dibutuhkan dalam dunia fashion?
  - Apakah anda mengetahui istilah-istilah nama bentuk dalam pola baju? (contohnya: ada beberapa macam model kerah, tetapi setiap kerah memiliki nama istilahnya. Apakah anda mengetahui istilah-istilah model kerah tersebut?)
  - Apakah anda pernah kesulitan saat sedang mencari suatu model baju tetapi tidak tahu apa nama istilah model baju tersebut?
  - Apakah anda pernah melihat *fashion* yang terinspirasi dari orang-orang pekerja jalanan (contoh: pemulung, pedangang asongan, tukang parkir, tukang becak,dll)?
  - Bagaimanakah kesan anda jika menemukan *fashion* yang terinspirasi dari orang-orang pekerja jalanan tersebut?
- **Tentang Buku**
  - Apakah buku ilustrasi fashion sulit dicari / kurang di produksi di Indonesia?
  - Bagian apa yang membuat anda tertarik dengan buku ?
  - Buku dalam bentuk apa yang lebih nyaman untuk anda baca?
  - Menurut anda media apa yang paling efektif untuk menampilkan ilustrasi fashion?

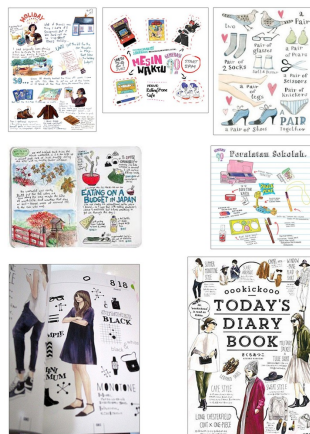
- Layout/tampilan bagaimana yang anda sukai?



Lay Out 1



Lay Out 2



Lay Out 3



Lay Out 4

- Apakah buku fashion harus berwarna?
- Apakah suatu gambar fashion harus memperlihatkan bentuk asli baju agar nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata?
- Gaya Gambar manakah yang anda sukai dan cocok untuk ilustrasi sebuah fashion? (Lihat gambar dibawah dan hanya pilih satu)



Ilustrasi 1



Ilustrasi 2



Ilustrasi 3



Ilustrasi 4

- Apakah anda mempertimbangkan untuk membeli buku berdasarkan harga jual buku?
- Range harga berapa untuk buku yang biasa anda beli di toko buku?
- Kira-kira, untuk buku fashion yang memiliki konten ilustrasi dan FULL WARNA, berapa harga yang compatible/cocok untuk penggemar fashion dan masyarakat kota?
- Apakah buku fashion cocok bila dicetak per-edisi atau memiliki edisi baru tiap tahunnya?
- Jika ada buku dengan konten diatas yang telah anda pilih, apakah anda akan membelinya?

#### 3.4.4 Depth Interview

Proses *depth interview* dilakukan untuk mendapatkan hasil yang mendalam. *Depth Interview* dilakukan kepada beberapa orang yang memiliki peranan penting dalam penelitian ini, seperti murid sekolah fesyen, pengamat fesyen dan beberapa desainer yang sedang berkembang. Selain itu, hasil dari *depth interview* ini akan ditarik menjadi konten dasar perancangan buku visual ini.

- **Wawancara dengan desainer dan guru fashion**

Wawancara ini dilakukan pada narasumber yang utama dan memiliki pengalaman yang sangat luas mengenai industri fesyen secara langsung yaitu desainer dari Asosiasi Perancang Pengusaha Mode Indonesia. *Depth Interview ini* bertujuan untuk mengetahui hal-hal penting apa saja dalam memahami inspirasi yang berkompeten untuk mengembangkan desain yang ada. Berikut adalah inti pertanyaan yang ditanyakan:

Fokus Penelitian	Inspirasi dan fesyen di Indonesia
Jenis Data	Peranan Buku Ilustrasi Fesyen dalam Industri Fesyen Hal mendasar yang perlu diketahui mengenai inspirasi fesyen
Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah inspirasi sangat dibutuhkan dalam dunia fesyen?</li><li>2. Seberapa besar peran inspirasi dalam pengembangan fesyen?</li><li>3. Dari mana biasanya anda mendapat inspirasi untuk membuat sebuah rancangan fashion?</li><li>4. Di Indonesia, apakah desainer sulit untuk mencari media untuk sebuah inspirasi baju yang unik? (Media yang sulit untuk inspirasi fesyen)</li><li>5. Apa hal mendasar dalam proses pemilihan desain rancangan yang anda buat?</li><li>6. Bagaimana membuat suatu inspirasi yang dapat dicontoh oleh peminat fashion?</li><li>7. Apakah di Indonesia, buku ilustrasi fesyen mengenai inspirasi masih kurang diproduksi?</li><li>8. Apakah nantinya jika ada buku buatan lokal yang bertemakan ilustrasi fesyen, akan laku di pasar fesyen Indonesia?</li><li>9. Tidak seperti guru dan desainer, apakah murid didik fesyen memerlukan sebuah media buku ilustrasi fesyen untuk mempresentasikan inspirasi rancangan baju? Apakah ada</li></ol>

	<p>hubungannya desainer dengan murid didik mengenai perbedaan media yang diterapkan?</p> <p>10. Kesulitan apa yang akan dihadapi dalam menerbitkan buku fesyen?</p> <p>11. Menurut anda fashion yang baik itu bagaimana?</p> <p>12. Apakah Anda pernah melihat gaya busana pekerja sektor informal? Jika pernah, bisakah Anda berikan gambaran umum mengenai pekerja sektor informal?</p> <p>13. Bisakah dalam suatu fesyen, mengambil inspirasi dari hal yang tidak terduga? Bagaimana jika dalam dunia fesyen ada ide yang mengangkat inspirasi busana dari pekerja sektor informal yang dijadikan dalam bentuk buku ilustrasi fesyen?</p> <p>14. Apakah buku ini akan bermanfaat untuk pengembangan industry fesyen?</p>
--	---

**Tabel 3.1** Protokol Depth Interview dengan Fashion Designer  
(Sumber: Lantisa, 2016)

- **Wawancara dengan *fashion student*.**

Proses depth interview juga dilakukan kepada salah satu target audiens sebagai sampling untuk mendapatkan informasi yang dapat membantu dalam perancangan ini. Depth interview dilakukan kepada mahasiswa fashion design bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang perlu dipahami oleh fashion student.

Fokus Penelitian	Belajar dan terinspirasi dan fesyen di Indonesia
Jenis Data	Peranan Buku Ilustrasi Fesyen dalam Industri Fesyen Hal mendasar yang perlu diketahui mengenai inspirasi fesyen
Pertanyaan	<p>1. Sebagai mahasiswa fesyen, apakah inspirasi fesyen sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran?</p> <p>2. Sejauh apa anda telah mengeksplor inspirasi dari media-media fesyen?</p> <p>3. Seberapa besar peran inspirasi fesyen dalam pengembangan fesyen?</p> <p>4. Dari mana biasanya anda mendapat inspirasi untuk membuat sebuah rancangan fashion?</p> <p>5. Apakah media fesyen yang jarang ada di produksi di Indonesia?</p>

	6. Apa hal mendasar dalam proses pemilihan desain rancangan yang anda buat? 7. Bagaimana membuat suatu inspirasi yang dapat dicontoh oleh peminat fashion? 8. Sebagai murid fashion, apakah anda mudah mendapatkan / disediakan buku-buku referensi di sekolah? 9. Apakah di Indonesia, buku ilustrasi fesyen mengenai inspirasi masih kurang diproduksi? 10. Perlukah sebuah media buku ilustrasi fesyen untuk mempresentasikan inspirasi rancangan baju? 11. Apakah Anda pernah melihat gaya busana pekerja sektor informal? Jika pernah, bisakah Anda berikan gambaran umum mengenai pekerja sektor informal? 12. Bagaimana jika dalam dunia fesyen ada ide yang mengangkat inspirasi busana dari pekerja sektor informal yang dijadikan dalam bentuk buku ilustrasi fesyen? 13. Apakah buku ini akan bermanfaat untuk pengembangan industri fesyen?
--	--

**Tabel 3.2** Protokol Depth Interview dengan Fashion Student

(Sumber: Lantisa, 2016)

- **Wawancara dengan *fashion illustrator*.**

Sehubungan dengan tema buku ilustrasi fesyen maka penulis memasukkan fashion illustrator pada sesi depth interview. Agar penulis lebih dapat memahami hal mengenai proses pembuatan dalam konten buku ilustrasi fesyen. Berikut adalah inti pertanyaan yang ditanyakan:

Fokus Penelitian	Inspirasi dan fesyen di Indonesia
Jenis Data	Peranan Buku Ilustrasi Fesyen dalam Industri Fesyen Hal mendasar yang perlu diketahui mengenai inspirasi fesyen
Pertanyaan	1. Apakah inspirasi sangat dibutuhkan dalam dunia fesyen? 2. Seberapa besar peran inspirasi dalam pengembangan fesyen? 3. Dari mana biasanya anda mendapat inspirasi untuk membuat sebuah rancangan fashion? 4. Di Indonesia, apakah desainer sulit untuk mencari media untuk sebuah inspirasi baju yang unik? (Media yang sulit untuk inspirasi fesyen) 5. Apa hal mendasar dalam proses pemilihan desain rancangan yang anda buat?

	<p>6. Apakah anda memiliki style atau gaya fashion tertentu yang anda sukai atau menjadi ciri khas dalam mendesain?</p> <p>7. Bagaimana membuat suatu inspirasi yang dapat dicontoh oleh peminat fashion?</p> <p>8. Konten apa saja yang digunakan dalam membuat sebuah buku refrensi inspirasi fesyen agar dapat menjadi buku yang informatif?</p> <p>9. Apakah di Indonesia, buku ilustrasi fesyen mengenai inspirasi masih kurang diproduksi?</p> <p>10. Apakah nantinya jika ada buku buatan lokal yang bertemakan ilustrasi fesyen, akan laku di pasar fesyen Indonesia?</p> <p>11. Tidak seperti guru dan desainer, apakah murid didik fesyen memerlukan sebuah media buku ilustrasi fesyen untuk mempresentasikan inspirasi rancangan baju? Apakah ada hubungannya desainer dengan murid didik mengenai perbedaan media yang diterapkan?</p> <p>12. Kesulitan apa yang akan dihadapi dalam menerbitkan buku fesyen?</p> <p>13. Perlukah sebuah media buku ilustrasi fesyen untuk mempresentasikan inspirasi rancangan baju?</p> <p>14. Menurut anda ilustrasi fashion yang baik itu bagaimana?</p> <p>15. Apakah Anda pernah melihat gaya busana pekerja sektor informal? Jika pernah, bisakah Anda berikan gambaran umum mengenai pekerja sektor informal?</p> <p>16. Bisakah dalam suatu fesyen, mengambil inspirasi dari hal yang tidak terduga? Bagaimana jika dalam dunia fesyen ada ide yang mengangkat inspirasi busana dari pekerja sektor informal yang dijadikan dalam bentuk buku ilustrasi fesyen?</p> <p>17. Apakah buku ini akan bermanfaat untuk pengembangan industry fesyen?</p>
--	--

**Tabel 3.3** Protokol Depth Interview dengan Fashion Ilustrator

(Sumber: Lantisa, 2016)

- **Wawancara dengan pengamat *fashion* / *fashion stylist*.**

Wawancara juga dilakukan kepada pengamat fesyen untuk mengetahui perkembangan media fesyen dan konten yang digemari oleh desainer. Bagaimanakah

buku ilustrasi fesyen yang diminati untuk perancangan ilustrasi fesyen yang akan dibuat. Berikut adalah inti pertanyaan yang ditanyakan:

Fokus Penelitian	Inspirasi dan fesyen di Indonesia
Jenis Data	Peranan Buku Ilustrasi Fesyen dalam Industri Fesyen Hal mendasar yang perlu diketahui mengenai inspirasi fesyen
Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah inspirasi sangat dibutuhkan dalam dunia fesyen?</li> <li>2. Seberapa besar peran inspirasi dalam pengembangan fesyen?</li> <li>3. Dari mana biasanya anda mendapat inspirasi untuk membuat sebuah rancangan fashion?</li> <li>4. Di Indonesia, apakah desainer sulit untuk mencari media untuk sebuah inspirasi baju yang unik? (Media yang sulit untuk inspirasi fesyen)</li> <li>5. Bagaimana membuat suatu inspirasi yang dapat dicontoh oleh peminat fashion?</li> <li>6. Apakah di Indonesia, buku ilustrasi fesyen mengenai inspirasi masih kurang diproduksi? Apakah nantinya jika ada buku buatan lokal yang bertemakan ilustrasi fesyen, akan laku di pasar fesyen Indonesia?</li> <li>7. Tidak seperti guru dan desainer, apakah murid didik fesyen memerlukan sebuah media buku ilustrasi fesyen untuk mempresentasikan inspirasi rancangan baju? Apakah ada hubungannya desainer dengan murid didik mengenai perbedaan media yang diterapkan?</li> <li>8. Kesulitan apa yang akan dihadapi dalam menerbitkan buku fesyen?</li> <li>9. Perlukah sebuah media buku ilustrasi fesyen untuk mempresentasikan inspirasi rancangan baju?</li> <li>10. Bagaimana konten yang seharusnya ada didalam sebuah buku konsep ilustrasi fesyen?</li> <li>11. Apakah perbedaan buku ilustrasi fesyen untuk desainer fesyen dan murid fesyen? Buku konsep akan lebih diminati oleh pihak apa dalam dunia fesyen?</li> <li>12. Menurut anda fashion yang baik itu bagaimana?</li> <li>13. Apakah Anda pernah melihat gaya busana pekerja sektor informal? Jika pernah, bisakah Anda berikan gambaran umum mengenai pekerja sektor informal?</li> <li>14. Bisakah dalam suatu fesyen, mengambil inspirasi dari hal yang tidak terduga? Bagaimana jika dalam dunia fesyen ada</li> </ol>



	<p>ide yang mengangkat inspirasi busana dari pekerja sektor informal yang dijadikan dalam bentuk buku ilustrasi fesyen?</p> <p>15. Apakah buku ini akan bermanfaat untuk pengembangan industry fesyen?</p>
--	--

**Tabel 3.4** Protokol Depth Interview dengan Pengamat Fashion / Fashion Stylist  
(Sumber: Lantisa, 2016)

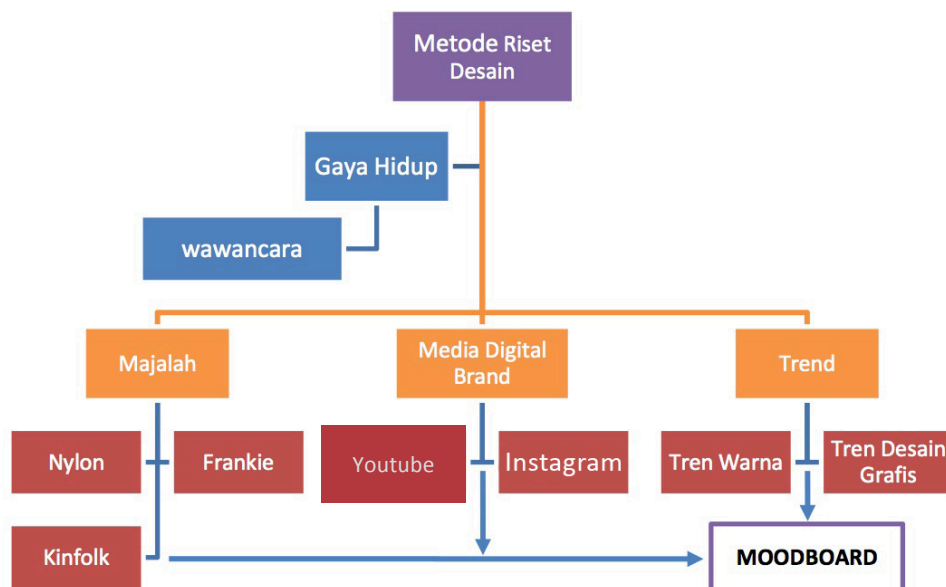
### 3.4.5 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat bukan secara langsung melainkan dari data-data terdokumentasi.

1. Literatur dan Jurnal yang berkaitan dengan Fesyen:
  - Fashion sebagai komunikasi oleh Malcolm Barnard, 1996
  - Lifestyle: Sebuah Pengantar Komprehensif oleh David Chaney, 2004
  - Terampil Merancang Pola Busana Wanita oleh Winifred Aldrich, 2016
2. Data dari internet yang berkaitan dengan perancangan buku ilustrasi pekerja sektor informal
  - Lifestyle.liputan6.com
  - Plus.kapanlagi.com
  - Myfashionjourney.com
  - Youtube.com
3. Studi Eksisting dan studi komparator berbagai media:
  - Hijab street style, Dian pelangi
  - Generasi 90, Marcella FP Vivinne
  - Video, *Milan Fashion Week 2010* oleh Vivienne Westwood
  - Rancangan *Fashion Week* milik Kanye West, *Yeezy*
  - Fast Forward Fashion, Nathalie Grolimund
  - The School of Fashion, Assouline
  - Buku Ilustrasi Surabaya Fashion Leaders oleh Chyntia Bk
  - Perancangan Buku Ilustrasi Fashion ala Korea untuk Anak muda di Surabaya oleh mahasiswa desain Universitas Kristen Petra Surabaya

### 3.5 Metode Riset Desain

Untuk mendukung perancangan ini, penulis menggunakan metode analisis refrensi dan analisis media *fashion* baik digital maupun cetak sebagai konten yang dibaca dan diperhatikan oleh target audiens. Selain itu, penulis juga melakukan analisis melalui wawancara kepada fashion people yaitu masyarakat yang menyukai hal-hal fashion dan target audiens. Selain dari hasil-hasil metode riset desain maka disusun sebuah moodboard sebagai acuan penulis dalam susunan desain perancangan ini.

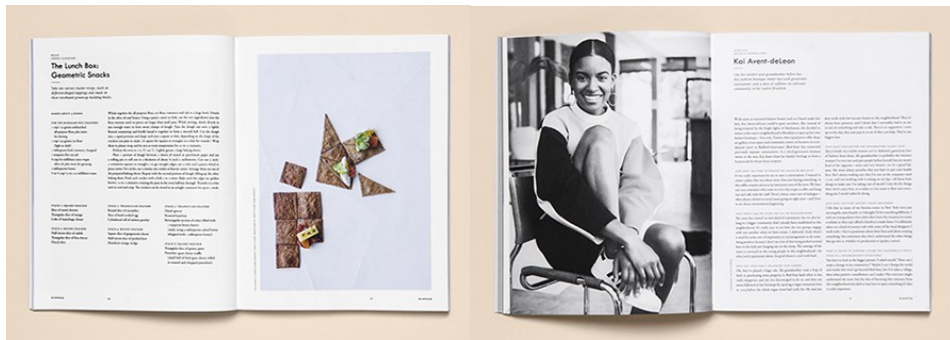


**Bagan 3.2** Metode Riset Desain  
(Sumber: Lantisa, 2016)

#### 3.5.1 Analisis Majalah

Media cetak yang digunakan penulis sebagai refrensi desain adalah majalah frankie, nylon, vogue dan kinfolk. Majalah Vogue dan Nylon merupakan majalah yang menyediakan konten terkait dengan perancangan ini yaitu konten fashion serta tren terkait. Nylon memiliki range audiens usia 16 tahun hingga 25 tahun. Sedangkan Vogue memiliki target audiens yang sesuai dengan perancangan buku ilustrasi ini yaitu usia 25 tahun hingga 40 tahun. Sehingga desain yang digunakan majalah ini berpengaruh terhadap fashion. Sedangkan majalah Frankie dan Kinfolk adalah majalah yang cenderung menjadi preferensi penyuka fashion dan target audiens dari perancangan ini. Penulis mendapatkan analisis dari ketiga majalah tersebut dalam penggunaan layout berupa multicolumn grid. Nylon menggunakan warna-warna yang lebih berani

dibandingkan warna dalam majalah Frankie dan Kinfolk. Kinfolk dan Freankie lebih terkesan halus menggunakan warna-warna yang lembut dan tidak kontras. Layout majalah Kinfolk dan Frankie berkesan lebih bersih atau *clean* karena memiliki banyak ruang kosong dalam layoutnya.



**Gambar 3.2** Desain Layout Majalah Kinfolk  
(Sumber: Kinfolk The Design Issue)

### 3.5.2 Analisis Media Digital Brand Fesyen

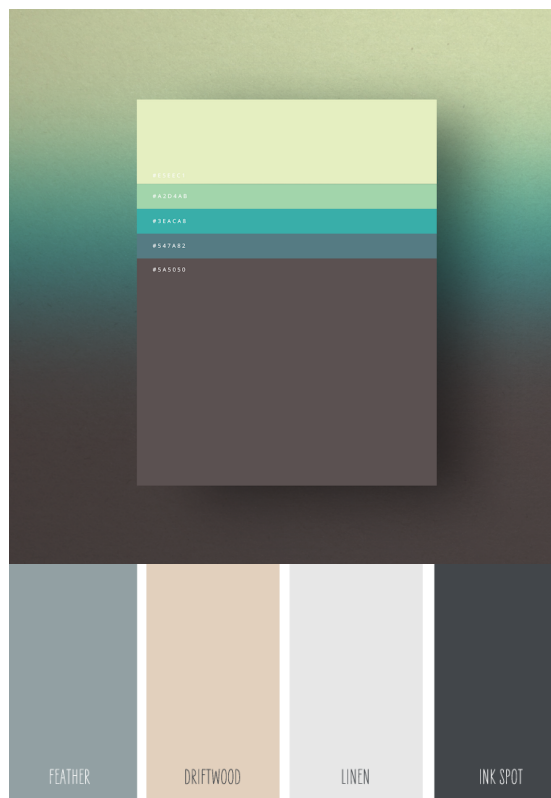
Saat ini fashion tidak hanya didapatkan melalui media cetak, namun juga didapatkan melalui media digital seperti website dan instagram. Banyak label fashion yang menggunakan instagram menjadi media penghubung antara desainer, brand, dengan konsumen yaitu pecinta fashion. Media digital yang digunakan oleh beberapa target audiens perancangan ini adalah akun-akun instagram mengenai fashion ilustrasi. Youtube juga menjadi media yang saat ini menjadi acuan beberapa fashion desainer di Indonesia dalam segi season fashion week desainer tertentu yang memamerkan rancangannya.



**Gambar 3.3** Penggunaan Visual Fotografi pada akun instagram fashion  
(Sumber: [instagram.com/andotherstories](https://www.instagram.com/andotherstories))

### 3.5.3 Analisis Tren

Fashion terkait dengan tren yang ada. Fashion merupakan bagian dari gaya hidup seseorang yang berpengaruh terhadap perkembangan zaman. Setiap tahun fashion memiliki gaya yang berbeda bergantung pada perkembangan teknologi dan gaya hidup pelaku industri fashion. Warna fashion bisa juga diukur dari busana yang di temakan pada setiap desainer. Namun beberapa warna untuk media buku, dicocokkan dengan tema dalam buku. Dalam perancangan ini, tema yang digunakan adalah buku low lifestyle atau minimalist. Dengan menggunakan palet warna minimalist akan mendukung perancangan ini.



**Gambar 3.4** Penggunaan Minimalist Color Palettes of 2015  
(Sumber: [www.pantone.com](http://www.pantone.com))

Analisis tren selanjutnya adalah tren desain grafis. Menurut trend forecasting oleh [designschool.canva.com](http://designschool.canva.com), beberapa gaya desain yang menjadi tren pada tahun 2016 yaitu penggunaan warna soft dan shade, abstrak dan minimalis. Tren desain penggunaan warna soft dan shade sesuai dengan warna-warna pantone Fashion Color Report 2016.

Kedua gaya ini akan digunakan dalam perancangan karena digunakan sebagai acuan perancangan ini.

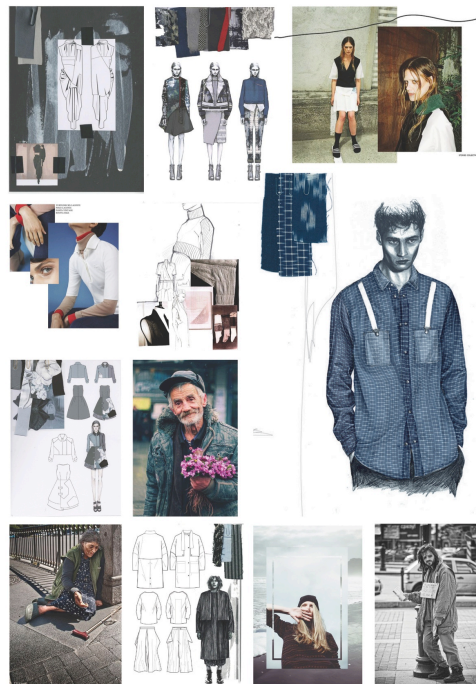


**Gambar 3.5** Tren gaya desain minimalis

(Sumber: pinterest)

#### 3.5.4 MoodBoard

Setelah melakukan berbagai analisis melalui metode riset desain, hasil analisis tersebut disusun sebagai moodboard yang berfungsi sebagai acuan referensi desain dalam perancangan buku ilustrasi fesyen ini. Moodboard disusun berdasarkan karakteristik hasil analisis.



**Gambar 3.6** Moodboard Perancangan

(Sumber: Lantisa, 2016)

### **3.6 Analisis Data**

#### **3.6.1 Analisis Observasi**

Berdasarkan proses observasi yang telah dilakukan di sekitar jalanan, maka didapatkan hasil seperti berikut:

- Ragam pekerjaan sektor informal yang berada di sekitar jalan sangat variatif.
- Pekerja satu dengan yang lain memiliki pakaian yang berbeda-beda dan dapat memiliki cara kebiasaan berpakaian yang berbeda-beda.
- Pakaian yang terlihat unik pada beberapa pekerja digunakan bertumpuk-tumpuk karena iklim Surabaya yang panas karena bekerja disiang hari.
- Pekerja Sektor Informal di Indonesia memiliki ciri khas berpakaian yang masih sering menggunakan batik dan motif-motif ramai yang bertabrakan.

#### **3.6.2 Analisis Data Kuisioner**

Dari hasil kuisioner, kemudian dianalisis dan didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Target audiens pada umumnya mereka berdomisili di kota-kota besar yang fashionnya sudah maju.
- Target audiens dengan usia remaja hingga dewasa awal memiliki sikap yang terbuka terhadap informasi baru dengan rasa ingin tahu yang tinggi.
- Responden sulit menemukan buku ilustrasi fesyen yang di produksi di Indonesia.
- Responden membutuhkan rekomendasai suatu media untuk mengembangkan inspirasi.
- Responden belum pernah melihat fashion yang terinspirasi dari pekerja sektor informal.
- Visualisasi fotografi dapat menambah ketertarikan dan menjadikan informasi lebih mudah dipahami oleh audiens.
- Gaya gambar ilustrasi pada fashion harus memperlihatkan bentuk aslinya (realis).
- Kesan minimalis dan modern sangat disukai responden.
- Harga yang ditawarkan berbeda rata-rata antara desainer dan murid fesyen.
- Desainer lebih membutuhkan buku konsep dan murid fesyen lebih membutuhkan buku teknik fesyen.

Penelusuran problematika yang diangkat sebagai pendukung media tersebut adalah:

1. Buku fesyen masih lebih banyak diimpor oleh toko buku daripada memproduksi sendiri. Buku impor lebih disukai desainer karena kontennya lebih menarik daripada buku fesyen lokal. Terutama buku konsep (buku konten inspirasi dan informatif)

Desainer dewasa awal, yang menjadi target konsumen yang ingin dituju kebanyakan membeli buku fesyen impor, namun sebagian besar membeli buatan Indonesia, kebiasaan yang sudah menjadi lumrah bahwa buku impor lebih menarik daripada buku lokal harus dirubah. Hal ini didasari dengan hasil riset kuesioner dan depth interview yang telah dilakukan dengan hasil :

- 78,6% yang mengatakan bahwa produksi buku konten ilustrasi fesyen masih kurang diproduksi di Indonesia.
  - Desainer yang sekaligus guru fesyen mengatakan bahwa masih kurangnya buku fesyen yang diproduksi di Indonesia.
  - 100% responden mengatakan bahwa inspirasi sangat dibutuhkan dalam dunia fesyen.
  - 85.7% responden memberikan nilai ‘sangat tinggi’ / 5 pada tingkat kepentingan suatu inspirasi.
2. Desainer Indonesia belum banyak yang mengetahui tentang inspirasi fesyen yang berasal dari pekerja sektor informal yang secara istilah kata adalah memblow-up.
    - 71.4% responden tidak mengetahui inspirasi fesyen yang diambil dari tema pekerja sektor informal.
  3. Adanya minat dari target konsumen untuk membeli buku ilustrasi fesyen ini.

Target audiens memiliki hobi mengoleksi buku-buku fesyen impor maupun lokal. Desainer juga memberikan kesan yang positif terhadap ide penulis dalam membuat buku ilustrasi fesyen yang mengangkat tentang pekerja sektor informal

- 76.2% responden mengoleksi buku-buku inspirasi fesyen lokal maupun impor
- 81% responden akan membeli buku ilustrasi fesyen yang penulis sedang rancang.

4. Buku (cetak) merupakan media yang sesuai untuk mengangkat konten mengenai ilustrasi fesyen.

Target konsumen merasa buku merupakan media yang sesuai untuk dapat menyampaikan informasi mengenai ilustrasi fesyen secara detail, lengkap dan memiliki kredibilitas

- 73.8% responden merasa buku merupakan media yang sesuai untuk menjadi media informasi mengenai ilustrasi fesyen
- Responden merasa aspek penting dari penyampaian inspirasi dalam buku fesyen adalah kejelasan informasi, media yang informatif, kemudahan akses dalam proses perancangan busana, kredibilitas konten dan kelengkapan informasi
- 76.2% responden merasa lebih nyaman membaca buku fisik daripada buku digital.

5. Buku ilustrasi fesyen dengan isi konten yang mengangkat tentang pekerja sektor informal dan diikuti dengan visualisasi yang menarik menambah minat konsumen untuk membaca buku.

Desainer sebagai target konsumen belum mengetahui secara jelas mengenai buku ilustrasi fesyen yang terinspirasi dari pekerja sektor informal namun memiliki ketertarikan untuk membaca buku dengan visualisasi yang menarik

- 71.4% responden tidak pernah melihat fesyen yang terinspirasi dari pekerja sektor informal namun tertarik untuk membaca
- Berdasar rangkuman pertanyaan terbuka, responden umumnya merasa buku yang menarik merupakan buku yang dilengkapi dengan elemen visual yang dapat menjadi pendukung penjelasan konten, dapat mengupas informasi secara mendetail dan objektif dan bahasa yang mudah dipahami.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa target konsumen yang ingin dituju, yaitu segmentasi usia dewasa awal yang berada di Surabaya dan kota besar lainnya membutuhkan sebuah media yaitu buku visual yang dapat memenuhi kebutuhan konsumen akan informasi mengenai inspirasi yang dapat menjelaskan kontennya secara baik, informatif dan dilengkapi dengan elemen visual yang dapat mendukung konten. Kehadiran buku visual ini kemudian diharapkan dapat menjadi pemicu bagi desainer



untuk mengenal lebih jauh mengenai pekerja sektor informal sebagai kaum yang seharusnya dihargai eksistensinya dan mengurangi adanya peninggalan pemikiran terdahulu mengenai fesyen dan golongan menengah kebawah yang nampak seperti dua hal yang berseberangan. Maka konsep desain yang akan diangkat adalah perancangan buku yang menarik dari segi visual dan informatif.

### 3.6.3 Analisis Depth Interview

#### A. *Depth Interview* dengan *Fashion Designer* yang sekaligus member IFC dan Guru Fashion di Susan Budihardjo.



**Gambar 3.7** Depth Interview dengan Geraldus Sugeng  
(Sumber: Lantisa, 2016)

Berikut merupakan hasil dari proses depth interview pada tanggal 26 Oktober 2016 kepada Pak Geraldus Sugeng, *Lokal Vice Chairman 1 IFC* Surabaya dan Jakarta sekaligus Fashion desainer dan Guru Fashion di LPTB Susan Budihardjo:

- Inspirasi sangat dibutuhkan dalam dunia fashion sekitar 50% dan harus melakukan research juga.
- Inspirasi yang didapat melalui kehidupan sehari-hari dan tren yang berlaku saat ini. Isu-isu di masyarakat yang sedang diperbicarakan dan hal yang sedang booming.
- Hal mendasar dalam pemilihan desain rancangan yang dibuat adalah tidak terlepas dari keterkaitan proporsi (bentuk badan klien) hingga sampai ke hasil akhir dari suatu konsep.
- Untuk membuat inspirasi yang bagus adalah melalui sosialisasi di masyarakat dengan menghasilkan karya yang *out of the box*. Contohnya adalah menggalakan sarung, beberapa desainer membentuk sebuah kelompok yang membuat

sosialisasi di masyarakat dengan menghasilkan sebuah karya dengan menggunakan kain sarung. Sehingga sarung yang awalnya hanya dipakai untuk acara keagamaan (solat dan sembahyang), tetapi akhirnya dapat dipakai sebagai fesyen sehari-hari.

- Buku fesyen memang kebanyakan masih impor karena yang memproduksi buku tersebut sudah terkenal brandnya. Jadi sah-sah saja bila buku fesyen banyak yang impor. Tetapi beberapa ada yang diproduksi PT. Gramedia, termasuk buku Bapak Sugeng sudah pernah di produksi dan masuk di Gramedia. Mungkin masih kurangnya generasi muda di Indonesia yang menghasilkan karya fesyen melalui buku.
- Buku lokal pasti laku juga dipasaran tergantung kontennya. Karena buku konsep fesyen memang jarang di produksi di Indonesia dengan konten yang menarik. Sehingga desainer malah membeli buku fesyen yang impor karena konten yang lebih menarik. Desainer pada hakikatnya untuk merancang busana, bukan untuk merancang buku. Kalaupun ada yang membuat buku maka itu hanya pekerjaan sampingan. Desainer hanya membeli buku / majalah dan melihat isinya sebagai referensi dan koleksi. Adapun beberapa desainer memang mengoleksi banyak buku fesyen yang import karena hobi dan dibutuhkan dalam pekerjaannya sebagai desainer termasuk Bapak Sugeng.
- Buku fesyen dibutuhkan dalam proses pencarian ide seperti contoh majalah kinfolk, tapi itu dimasukkan dalam kategori buku. Memang buku fesyen kebanyakan laku dibeli oleh desainer terutama buku impor yang mahal, sebagai koleksi. Tetapi mungkin untuk anak didik itu yang sulit diraih. Ada yang ingin membeli tetapi tidak cukup financial, maka sebagai guru dan desainer, Pak Sugeng meminjamkan bukunya pada anak didiknya di sekolah yang membutuhkan.
- Kesulitan yang ada dalam mengeluarkan karya fesyen dalam bentuk buku adalah pada beberapa fotografi yang bentuk payudara terlihat maupun hanya sifatnya menerawang. Pak sugeng bersama IFC sempat akan menerbitkan buku mengenai fesyen tetapi terkena peringatan karena bagian payudara tersebut. Sehingga, buku fesyen yang dijual di toko buku nantinya tidak bisa dibuka segel padahal dalam dunia fesyen harusnya sebelum membeli buku adalah melihat beberapa isi buku (konten) baru membelinya. Bila tidak bisa dibuka segel, maka desainerpun tak akan membelinya. Maka buku ilustrasi fesyen yang dirancang ini harus bebas

dari konten *explicit / porno*.

- Fashion yang baik adalah fashion yang bisa memberikan panutan kepada orang tanpa harus menjadi orang lain. Intinya harus bisa *be your self*.
- Susan Budihardjo sebelumnya pernah menggunakan tema *people at work* yaitu orang-orang yang bekerja di segala bidang untuk sebuah tema pelajaran, tren untuk mengangkat isu *homeless* adalah ide yang inovatif untuk dituangkan dalam sebuah buku ilustrasi fesyen. Bidang kreatifitas di Indonesisa dalam fesyen harus ditingkatkan.
- Buku ini akan bermanfaat untuk pengembangan fesyen.

Kesimpulan analisis dengan Pak Sugeng fashion desainer yang sekaligus bekerja sebagai guru desainer (ilustrasi fesyen):

- Elemen Visual tidak boleh terlepas dari ilustrasi fesyen dan estetika buku
- Buku fesyen yang diproduksi di Indonesia harus bebas dari konten *explicit*.
- Ilustrasi fesyen yang baik adalah yang terstruktur mulai dari research hingga hasil akhir ilustrasi.
- Murid membutuhkan buku ilustrasi fesyen, tetapi tidak bisa membeli karena masalah finansial, sehingga yang membeli adalah desainer lalu dipinjamkan kepada murid tsb.
- Buku fesyen lokal tetap laku tergantung kontennya. Karena buku konsep fesyen memang jarang di produksi di Indonesia dengan konten yang menarik. Desainer membeli buku / majalah dan melihat isinya sebagai refrensi dan koleksi.

**B. *Depth Interview* dengan Fashion Desainer sekaligus Guru *Fashion Illustration* di Arva School**



**Gambar 3.8** Depth Interview dengan Denok Novianti

(Sumber: Lantisa, 2016)

Berikut merupakan hasil dari proses depth interview pada tanggal 29 Oktober 2016 kepada Mrs Denok, guru mata pelajaran fashion ilustrasi di Arva School Surabaya:

- Peranan inspirasi sangat besar karena pada dasarnya inspirasi bisa datang darimana saja.
- Media dalam fashion di Indonesia tidak sulit karena sudah ada internet. Indonesia kaya akan budaya, dalam segi budaya tidak akan sulit. Hal mendasar yang mempersulit desainer adalah sumber dayanya.
- Mrs. Denok memiliki style sendiri dalam membuat fashion ilustrasi yaitu Edgy dan Sexy dan pakaian yang simple.
- Membuat inspirasi yang akan diminati harus diawali dengan moodboard. Contoh, mengambil sample dengan bunga. Bunga akan diglobalkan (Bunga) atau di spesifikkan (Bunga Tulip). Setelah itu di research kembali. Jika ingin membuat suatu konsep, maka harus research dan mencari keterkaitan pada tema tersebut. Seperti identiknya dengan apa, makna-makna warna pada tema tersebut.
- Buku ilustrasi fashion dibagi dalam beberapa kategori. Yaitu buku konsep dan buku panduan. Buku konsep biasanya laku dipasaran oleh desainer dan yang sudah mencukupi financialnya. Sedangkan buku panduan lebih dibutuhkan oleh murid fashion yang masih bersekolah dan financialnya masih minim. Jadi konten pertama yang harus ada adalah ukuran anatomi dan detail-detailnya. Kemudian membahas fesyennya yaitu pakaian apa yang digunakan di anatomi tersebut. Sehingga konten tidak terlepas dari prinsip elemen-elemen desain. Golongan baju, bahan baju, atau sesuai dengan fungsinya (formal/informal). Kemudian konsepnya harus kuat dalam segi ilustrasi.
- Buku fesyen ilustrasi di Indonesia masih kurang di produksi. Ada beberapa tetapi masih dalam desain yang jadul sekitaran tahun 2000-2005, sehingga yang berkarir dalam dunia fesyen tidak tertarik untuk membelinya.
- Sangat diperlukan buku dalam mempresentasikan inspirasi rancangan busana. Buku ilustrasi fashion yang baik adalah buku yang dapat mencerminkan ilustrasi fesyen itu sendiri dengan jelas dan hasilnya terlihat busana apa yang sedang dirancang.
- Inspirasi bisa diambil dari mana saja. Tetapi harus dikerjakan dengan research dan membuat moodboard terlebih dahulu. Inspirasi yang datang dari hal tak terduga lebih diminati. Contohnya seperti salahsatu student fesyen di Arva yang

mengangkat jamu-jamuan ke dalam dunia fesyen. Tidak terlepas juga makna-makna yang terkandung dalam jamu seperti warna, bentuk yang berkaitan dengan fesyen.

- Buku ini akan bermanfaat untuk pengembangan fesyen.

Kesimpulan analisis dengan Mrs Denok fashion desainer yang sekaligus bekerja sebagai guru desainer (ilustrasi fesyen):

- Konten inspirasi yang lebih diminati adalah hal yang *out of the box*.
- Buku ilustrasi fesyen kurang di produksi di Indonesia karena konten yang kurang ter-update. Sehingga desainer membeli produk impor untuk kebutuhan dan hobinya.
- Desainer lebih membutuhkan buku konsep fesyen daripada teknik menggambar
- Desainer lebih membutuhkan buku konsep fesyen daripada teknik menggambar

### C. *Depth Interview* dengan Pengamat Fesyen / *Fashion Stylist*



**Gambar 3.9** Depth Interview dengan Dewi Utari

(Sumber: [instagram.com](https://www.instagram.com))

Berikut merupakan hasil dari proses depth interview pada tanggal 25 Oktober 2016 kepada Dewi Utari melalui email, beliau adalah fashion stylist yang cukup terkenal di Jakarta:

- Inspirasi memiliki peranan yang besar dalam dunia fashion. Bila tidak ada inspirasi maka seluruh pekerjaan dalam bidang fashion tidak akan ada.
- Tergantung media apa yang sulit dicari. Ada media yang sulit dicari di Indonesia dan media yang gampang ada dimana saja yaitu internet. Tetapi pekerjaan dalam fashion lebih banyak membutuhkan media yang simple seperti majalah, koleksi buku season rancangan untuk keperluan menggambar yang lebih jelas.

- Dewi Utari menyukai style yang simple namun terlihat elegan.
- Membuat buku konsep inspirasi sebenarnya banyak dibutuhkan oleh fashion stylist maupun desainer. Untuk murid, mereka lebih membutuhkan buku panduan yang berkonten lebih kepada teknik-teknik membuat rancangan busana. Berisikan ukuran-ukuran anatomi tubuh.
- Buku ilustrasi fesyen di Indonesia belum banyak di produksi. Karena memang kebanyakan fashion illustrator menghasilkan karyanya di web maupun instagram. Menurut Dewi Utari, mengembangkan ilustrasi fashion melalui media cetak lebih baik. Misalkan seperti buku koleksi pertahun yang biasa diterbitkan oleh sekumpulan desainer grafis maupun buku rancangan per-season rancangan desainer luar negri seperti *The Little Book of Chanel*. Agar Indonesia memiliki karya tersendiri melalui fashion illustration maka akan lebih baik jika karya buku ilustrasi fashionnya dirancang dengan benar dan menarik agar laku di pasar fashion.
- Fashion yang baik adalah fashion yang dimanapun digunakan, pemakainya akan tetap percaya diri. Fashion adalah bukan hanya sekedar ikut-ikutan saja. Tetapi pemakainya seperti menyatu dengan pakaian yang dikenakannya.
- Buku ilustrasi fesyen yang terinspirasi dari pekerja sektor informal dengan moodboard yang sudah penulis kirimkan lewat email dinilai sangat kreatif. Memblow up sesuatu adalah hal yang menarik untuk diulas dalam dunia fashion. Terutama bila masih sedikit yang mengetahuinya. Buku ini akan bermanfaat untuk pengembangan fashion di Indonesia.

Kesimpulan analisis dengan *fashion stylist*:

- Media internet dan media cetak memiliki peran yang berbeda dalam dunia fesyen. Media internet digandrungi untuk sekedar melihat gaya busana dari desainer lain sedangkan media cetak seperti majalah, buku season, buku ilustrasi fesyen digunakan dalam tahap yang lebih mendalam dan detail.

#### D. *Depth Interview* dengan Penghasil Karya Buku *Fashion Illustration*



**Gambar 3.10** Depth Interview dengan Chyntia Bk  
(Sumber: Lantisa, 2016)

Berikut merupakan hasil dari proses depth interview pada tanggal 20 Oktober 2016 kepada Chyntia Bk yang membuat sebuah karya buku mengenai fashion ilustrasi setiap desainer yang ada di Surabaya.

- Inspirasi pasti dibutuhkan dalam dunia fesyen. Peran inspirasi dalam dunia fesyen sangat dibutuhkan. Contohnya seperti saat ujian tetapi tidak belajar, maka tidak akan bagus *result* nya. Seperti inspirasi bila rancangan dibuat asal-asalan tanpa memikirkan ide inspirasi yang matang maka hasil rancangannya tidak bagus.
- Cyntia hobi mengeksplor beberapa akun di instagram yang sering mengunggah ilustrasi fesyen. Beliau mendapatkan inspirasi dari beberapa ilustrator fesyen yang terkenal seperti Megan Hess. Karena karyanya terlihat anggun dan cantik. Sudah banyak karya-karya fashion illustrator di luar negeri yang dikembangkan melalui media cetak berupa kumpulan karya illustrator tertentu seperti Megan Hess dalam suatu buku.
- Fashion sekarang tidak kesulitan dengan media. Karena mereka sudah menguasai teknik dan memiliki jaringan internet. Mencari sebuah inspirasi bisa dari media mana saja. Kebanyakan melalui majalah dan website brand terkenal yang dituju.
- Cyntia memiliki gaya ilustrasi tersendiri dalam merancang buku fesyennya. Bentuknya lebih ke kartun dan watercolour. Awalnya cyntia ingin membuat ilustrasi fesyen yang menggunakan anatomi tubuh. Tetapi karena bukunya

memiliki tema yang lebih ke fun, maka gaya ilustrasinya dirubah sedikit ke kartun. Bentuk ilustrasi fesyen tidak harus mirip dengan anatomi tubuh tergantung tema yang akan digunakan dalam buku.

- Konten buku tergantung jenis apa yang akan dirancang. Ada buku fesyen yang berisi inspirasi-inspirasi lebih digemari oleh desainer dan tukang jahit. Sementara untuk yang masih bersekolah di tata busana memerlukan buku teknik. Tetapi ada juga murid fesyen yang menyukai buku-buku fesyen yang bersifat non-teknik. Hanya sebagai refrensi mereka dalam mencari rancangan untuk rancangan mereka. Untuk konten buku konsep inspirasi biasanya tanpa menampilkan teknik busana (ukuran-ukuran). Tetapi tetap menampilkan informasi pakaian dan pattern. Untuk buku pembelajaran, biasanya berisi praktek, teknik, dan ukuran-ukuran anatomi.
- Buku ilustrasi fesyen yang diproduksi di Indonesia masih sedikit. Karena desainer maupun murid sudah banyak membeli produk buku ilustrasi fesyen milik ilustrator luar negri. Konten buku yang diproduksi di Indonesia masih belum se bagus buku-buku fesyen impor lainnya. Kebanyakan hanya mengedepankan teknik tanpa menampilkan estetika dalam keindahan buku tersebut.
- Hal-hal yang menghambat Cyntia dalam penerbitan bukunya adalah hak cipta nama-nama desainer Surabaya yang namanya dicantumkan dalam bukunya. Izin Hak cipta adalah nomer satu jika ingin menerbitkan buku.
- Mengambil inspirasi yang objeknya dari bawah adalah ide kreatif. Bisa dinamakan *blow-up* atau *upgrade*.
- Ilustrasi fesyen yang baik adalah memiliki makna bentuk ilustrasi yang dirancang. Ilustrasi harus memperlihatkan pesan yang ingin disampaikan. Jangan sampai ingin menyampaikan busana yang di *upgrade* malah memperjelek style busananya. Maka harus research lagi untuk mendapatkan suatu padu-padan yang cocok. Agar nantinya busana dapat benar-benar di aplikasikan.

Kesimpulan analisis dengan fashion illustrator:

- Setiap hal yang ditampilkan dalam buku harus memiliki hak cipta. Maka harus adanya izin-izin tertentu pada pihak yang berkaitan yang ada didalam buku yang akan dirancang.



- Ilustrasi fesyen pada beberapa fesyen illustrator digemari bila karya-karyanya di cetak menjadi media buku.

#### **E. *Depth Interview* dengan Murid Fashion dan Pemilik Brand Fashion**



**Gambar 3.11** Depth Interview dengan Nadira Ramadhani  
(Sumber: Lantisa, 2016)

Berikut merupakan hasil dari proses depth interview pada tanggal 30 Oktober 2016 kepada Nadira Ramadhani, Murid Sekolah Fashion di Raffles Institute Surabaya dan Pemilik Brand Fashion “Looks.”

- Inspirasi sangat dibutuhkan dalam dunia fesyen.
- Nadira biasa mendapatkan inspirasi dari website dan beberapa majalah.
- Buku teknik masih kurang diproduksi di Indonesia. Tetapi bagi Nadira bila buku yang didapatkan adalah buku impor, itu tidak menjadi masalah. Karena Nadira tidak kesulitan dalam menerjemahkan bahasa Inggris. Sekolah Raffles adalah sekolah fashion international sehingga murid-muridnya cenderung tidak kesulitan bila mendapatkan buku impor.
- Media internet yang telah Nadira explore sering menggunakan aplikasi Instagram. Disitu Nadira mendapatkan inspirasi tetapi untuk hal yang lebih detail untuk tahap selanjutnya adalah membutuhkan media buku teknik merancang busana. Tetapi untuk lebih detail, Nadira biasa meminjam buku konten fesyen di perpustakaan Raffles School atau pinjam di dosen dan teman.
- Media yang masih belum diproduksi di Indonesia selama ini adalah tv fashion milik Indonesia. Biasanya desainer-desainer masih menggunakan channel tv Fashion TV untuk medianya.
- Sebenarnya semua inspirasi dapat dicontoh tergantung pemakainya. Bila ingin membuat sesuatu yang out of the box, maka lebih baik dilihat dahulu apakah

sesuai dengan tren yang ada disetiap tahun tertentu. Karena per-tahun fesyen akan memiliki tren yang berbeda-beda.

- Buku-buku mengenai fesyen sudah disediakan di perpustakaan sekolah.
- Semua buku diperlukan dalam proses pembuatan rancangan baju, fesyen illustration dibutuhkan dalam konsep perancangan busana.

#### **3.6.4 Observasi Visual**

Observasi visual dilakukan untuk mendapatkan acuan dan pembandingan dalam aspek visual buku. Observasi dilakukan dengan menganalisa beberapa acuan buku visual yang dianggap baik dan beredar di pasaran sehingga dapat menjawab permasalahan yang ada. Dalam observasi ini termasuk di dalamnya analisa bahasa penulisan, alur cerita, layout, warna, tipografi dan elemen visual lainnya. Observasi yang dilakukan oleh penulis adalah analisa buku visual dan konten yang memiliki target audiens yang sama sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kriteria desain dan referensi visual yang menarik untuk buku visual ini.

### **3.7 Teknik Perancangan**

Proses perancangan buku visual fesyen ini berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan melalui berbagai metode dan sumber data, serta teori-teori yang ada. Hasil tersebut menjadi acuan dalam proses desain, baik dari segi konsep, penggunaan fotografi, gaya gambar ilustrasi, tone warna hingga gaya bahasa yang digunakan dalam teks narasi buku ini.

#### **3.7.1 Perancangan Konsep Desain**

Dalam menentukan konsep desain, terlebih dahulu kita harus mengetahui masalah desain yang akan diangkat, dimana pada perancangan ini masalah yang muncul yaitu buku ilustrasi fesyen yang kurang di produksi serta buku visual fesyen produksi Indonesia kurang diminati oleh para desainer. Sehingga dibutuhkan suatu media yang mampu membahas mengenai fesyen secara *out of the box* dan membahas topik permasalahan tersebut dalam upaya pengenalan pada masyarakat yang berkarir dalam bidang fesyen, dimana konsep buku ini dapat mengajak target audiens untuk mengetahui lebih jauh mengenai topik yang diangkat. Identifikasi permasalahan dilakukan melalui observasi, kuisioner, *depth interview* dan studi literature untuk mendapatkan konsep sesuai dengan karakter audiens. Sehingga konsep buku ini dapat membuat audiens lebih

tertarik dan menjadikan informasi dapat diterima dengan mudah dalam mempelajari jenis-jenis material tekstil.

### **3.7.2 Konten Desain**

Penentuan konten desain didapatkan dari analisis berbagai kebutuhan desainer, baik dari kebutuhan desainer fesyen mengenai inspirasi fesyen serta kebutuhan dari mahasiswa desain fashion. Selain dari kebutuhan target audiens, analisis juga didapatkan melalui analisis depth interview fashion desainer sebagai narasumber yang berpengalaman di industri fashion mengenai konten perancangan ini. Ketiga hasil tersebut dianalisis dan dibandingkan untuk mendapatkan konten buku ilustrasi fesyen yang tepat guna dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

### **3.7.3 Kriteria Desain**

Dalam perancangan buku ilustrasi fesyen meliputi beberapa variabel penelitian yang akan dibahas. Variabel-variabel tersebut berupa pengetahuan dasar pola pakaian, dasar ilustrasi fesyen hingga pengembangan inspirasi melalui pekerja sektor informal, aspek estetika, warna, tipografi, ilustrasi dan layout. Proses desain akan melalui proses sketsa, comprehensive design, dan final design. Variabel yang muncul dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Layout**

Layout diaplikasikan menggunakan sistem grid. Dengan penggunaan grid dalam desain editorial, maka desain akan lebih fleksibel dan lebih tertata. Selain itu dapat memudahkan untuk mempertahankan konsep perancangan yang ingin disampaikan.

#### **b. Gaya Visual**

Gaya visual dalam buku ilustrasi ini menggunakan elemen fotografi dan ilustrasi fesyen yang minimalist dan clean.

##### **1) Fotografi**

Penggunaan elemen fotografi digunakan untuk memperjelas informasi yang ingin disampaikan mengenai pekerja sektor informal yang dibahas.

##### **2) Ilustrasi Fesyen**

Elemen visual ilustrasi fesyen untuk penggambaran hasil padu-padan pekerja sektor informal tersebut. Ilustrasi fesyen yang berupa full anatomi tubuh manusia yang mengenakan busana dan ilustrasi kain pattern yang digunakan pada busana tersebut. Menyertakan pola baju yang dikenakan juga.

#### **c. Penggunaan Warna**

Warna adalah elemen penting dalam perancangan ini karena dapat membangun kesan dari konsep yang ingin disampaikan. Warna yang dipilih diambil dari tone warna fashion yang didapatkan dari pantone fashion color trend tahun 2015-2016. Hal ini untuk menyampaikan informasi mengenai fashion yang merupakan hal yang berhubungan dengan inspirasi fesyen.

#### **d. Tipografi**

Pemilihan jenis huruf dalam perancangan ini menggunakan huruf berjenis sans serif yang tidak berkait. Jenis huruf yang dipilih berkesan modern, clean, dan dinamis dengan ujung-ujung yang tajam untuk menunjukkan kesan fashion yang trendy.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

## **BAB IV**

### **KONSEP DESAIN**

#### **4.1 Deskripsi Perancangan**

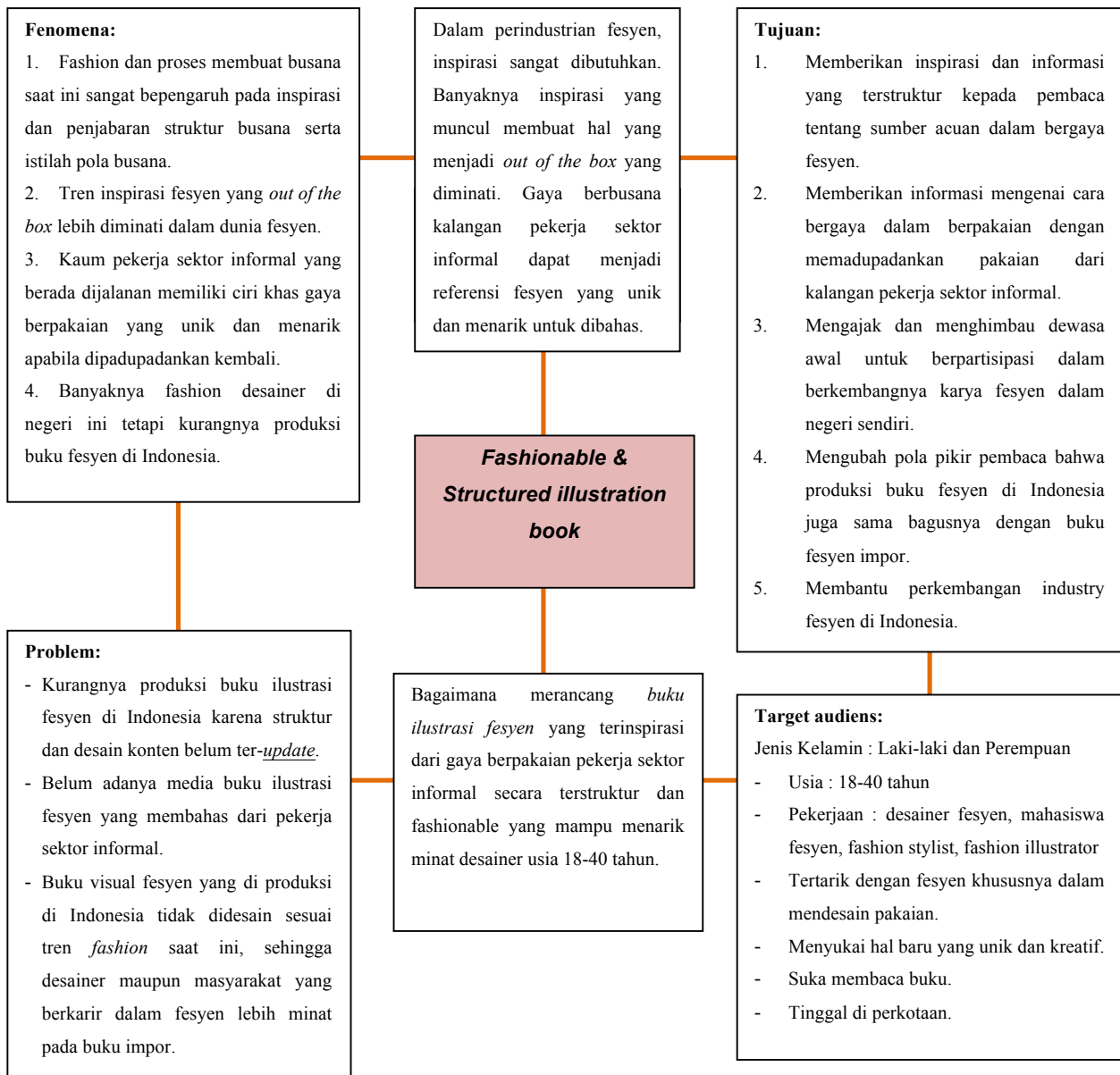
Perancangan buku ilustrasi *fashion from street worker* ini bertujuan mengenalkan gaya berpakaian kalangan pekerja sektor informal dimana keseharian mereka banyak dihabiskan di sekitar jalanan yang mudah kita temukan namun sering luput menyadari bahwa busana yang mereka kenakan setiap hari bisa terlihat menarik jika dipadukan lagi sebagai suatu inspirasi fesyen yang unik dan menarik. Buku ini diharapkan mampu membuka pandangan masyarakat yang lebih luas terhadap fesyen dan menambah produksi buku lokal dengan visual fesyen yang digemari oleh desainer. Masyarakat umum yang baru terjun ke industri fesyen juga dapat menggunakan buku ini sebagai panduan dalam mencari inspirasi dalam merancang busana.

Konsep visual untuk perancangan ini ditentukan melalui hasil analisis yang telah ditentukan berdasarkan data-data yang diperoleh seperti analisis depth interview dengan para desainer fesyen, pengajar ilustrasi fesyen, *fashion* illustrator, mahasiswa fashion, dan desainer fashion, analisis buku-buku ilustrasi fesyen terdahulu, dan studi teori buku-buku yang terkait pada perancangan ini. Kemudian dilakukan pengaplikasian referensi visual yang akan dikembangkan dalam perancangan buku visual ilustrasi fesyen.

#### **4.2 Segmentasi Target Audiens**

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : 20-35 tahun
- Pekerjaan : desainer fesyen, murid fesyen, fashion stylist, fashion illustrator
- Tertarik dengan fesyen khususnya dalam mendesain pakaian.
- Menyukai hal baru yang unik dan kreatif.
- Suka membaca buku.
- Tinggal di perkotaan.

### 4.3 Konsep Desain



**Bagan 4.1** Bagan Konsep Big Idea Buku Ilustrasi Fesyen

(Sumber: Lantisa, 2016)

#### 4.3.1 Big Idea

Konsep visual untuk perancangan ini ditentukan melalui hasil analisis yang telah ditentukan berdasarkan data-data yang diperoleh seperti analisis depth interview narasumber, analisis karakteristik target audiens melalui depth interview dan kuisisioner, serta studi literatur, eksisting, dan komparator buku-buku yang berkaitan dengan

perancangan ini. Dari hasil analisis tersebut dapat ditarik big idea yang menjadi dasar utama dalam perancangan ini yang sesuai dengan kebutuhan.

Setelah melalui beberapa proses, keyword untuk buku ilustrasi ini adalah “*Fashionable and structured illustration book*”. Konsep ini akan menjelaskan mengenai sedikit informasi sehari-hari pekerja sektor informal, jenis pakaian yang dikenakan, kemudian mem*blow-up* busana tersebut dengan gaya ilustrasi yang cocok dengan dunia fesyen hingga pola busana yang dikenakan. Buku ini nantinya secara konten akan cocok untuk berbagai kalangan masyarakat mulai dari murid sekolah fesyen, mahasiswa desain fesyen, desainer fesyen, ataupun masyarakat umum yang hobi menjahit atau ingin membuka usaha fashion brand. Dari buku ini diharapkan pembaca akan memahami hal-hal dasar dalam membuat ilustrasi fesyen melalui padupadan busana sehingga akan membantu dalam pemilihan ide dalam merancang busana serta ikut mengembangkan industri fashion yang di produksi di Indonesia. Dari big idea tersebut, audiens akan merasakan kesan luxury dalam minimalist, fashionable, inspirational dan struktural.

#### **4.3.2 Output Produk**

Produk yang dihasilkan nantinya adalah buku Ilustrasi Fesyen sebagai media untuk memperkenalkan gaya berbusana kalangan pekerja sektor informal yang banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari sebagai referensi yang unik dan *fashionable*. Setiap foto memberikan tiga alternative ilustrasi sebagai. Disertai juga dengan informasi-informasi seputar fesyen dan istilah yang ada di dunia fesyen. Pada setiap pembahasan bab dan sub-bab akan berisi ilustrasi dan foto sebagai penunjang penjelasan dari informasi yang ingin disampaikan. Berikut adalah aspek-aspek yang akan dikerjakan dan dikembangkan berkaitan dengan perancangan ini, yaitu:

- a. Struktur konten dan layoutnya
- b. Ilustrasi, gaya gambar
- c. Teknik fotografi
- d. Penggunaan warna
- e. Pattern dan dekoratif
- f. Desain sampul



### **4.3.3 Konsep Media**

Konsep media pada desain buku Ilustrasi Fesyen ini menggabungkan beberapa konsep yaitu buku ilustrasi, informative dan tutorial. Di dalam buku terdapat satu fotorafi yang disertai dengan tiga alternative ilustrasi gambar yang juga didampingi penjelasan-penjelasan informatif. Pada beberapa halaman tertentu berisi tentang tutorial berkaitan dengan fesyen. Terdapat beberapa konsep media yang didalamnya termasuk konsep desain, yaitu perancangan media untuk memperlihatkan beberapa inspirasi dan tutorial kepada desainer, yaitu:

a. Collectible Book

Berdasarkan analisis yang dilakukan, audiens memiliki ketertarikan pada buku yang menarik, menarik dalam hal ini adalah buku yang memiliki banyak gambar dan dapat menyampaikan informasi dengan baik, hal ini didukung dengan hasil kuesioner melalui pertanyaan terbuka. Maka dari itu, buku ini dirancang dengan konsep buku yang eye catching dari segi material, pengemasan dan visualisasinya.

b. Informatif dan Terstruktur

Dari analisis hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, buku yang informatif dan terstruktur juga menjadi aspek yang penting agar informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Informatif yang dimaksudkan adalah bahasa yang digunakan adalah bahasa semi formal yang mudah dipahami.

## **4.4 Kriteria Desain**

### **4.4.1 Konsep Visual**

Dari studi eksisting dan kuesioner yang telah dilakukan penulis pada desainer dewasa awal usia 20 – 35 tahun, mereka cenderung lebih menyukai buku yang memiliki banyak unsur visual berupa gambar pendukung yang dapat menjelaskan konten yang ada dan menganggap buku tekstual dan teknik kurang menarik, hal ini didapatkan dari pertanyaan terbuka yang diberikan pada kuesioner yang disebarkan oleh penulis. Konsep visual yang digunakan adalah ilustrasi fesyen yang menggunakan gaya semi-realis sebagai pendukung isi berupa penggambaran yang mewakili informasi yang ada pada buku. Selain ilustrasi, juga digunakan fotografi untuk memberikan gambaran kepada pembaca sebagai gaya berbusana sebelumnya untuk menguatkan kesan buku konsep tersebut. Beberapa konsep visual tersebut adalah:

a. Ilustrasi

Perancangan ilustrasi buku visual ini menggunakan gaya ilustrasi semi-realis untuk penggambaran model yang mengenakan busana dan teknik outline untuk pola busana tertentu.

b. Fotografi

Ada beberapa jenis teknik fotografi yang digunakan pada perancangan ini, seperti fotografi still life, human interest, pattern, dan semua hal mengenai fesyen. Penggunaan fotografi digunakan sebagai media pendukung ilustrasi dan informasi.

c. Anatomi Layout

Anatomi layout merupakan elemen visual tambahan sebagai pelengkap layout, anatomi layout dibagi menjadi page numbering, body text, caption, image dan quotes

d. Layout

Konsep layout yang akan digunakan dalam perancangan buku visual ini adalah simple, minimalist dan clean, dimana dilakukan penataan yang sesuai pada caption, body text dan anatomi layout lain dengan whitespace sehingga terbentuk tatanan layout yang mudah terbaca.

e. Warna

Konsep warna yang akan digunakan pada perancangan buku visual ini adalah *nude and soft*, warna yang digunakan adalah warna-warna *nude and soft* sehingga dapat mendukung konsep buku yang clean dan minimalist. Konsep ini didapatkan dari karakter warna khas majalah-majalah fesyen impor yang memiliki warna soft dan tidak mencolok sehingga dapat memberikan penggabungan karakter yang diinginkan responden dengan modern-fashion.

f. Tipografi

Penggunaan tipografi pada perancangan buku visual menjadi sebuah titik penentu kenyamanan audiens dalam membaca buku. Pada perancangan ini, digunakan konsep tipografi readable dan modern, yaitu jenis tipografi yang simple dan mudah terbaca, seperti jenis tipografi serif dan san serif.

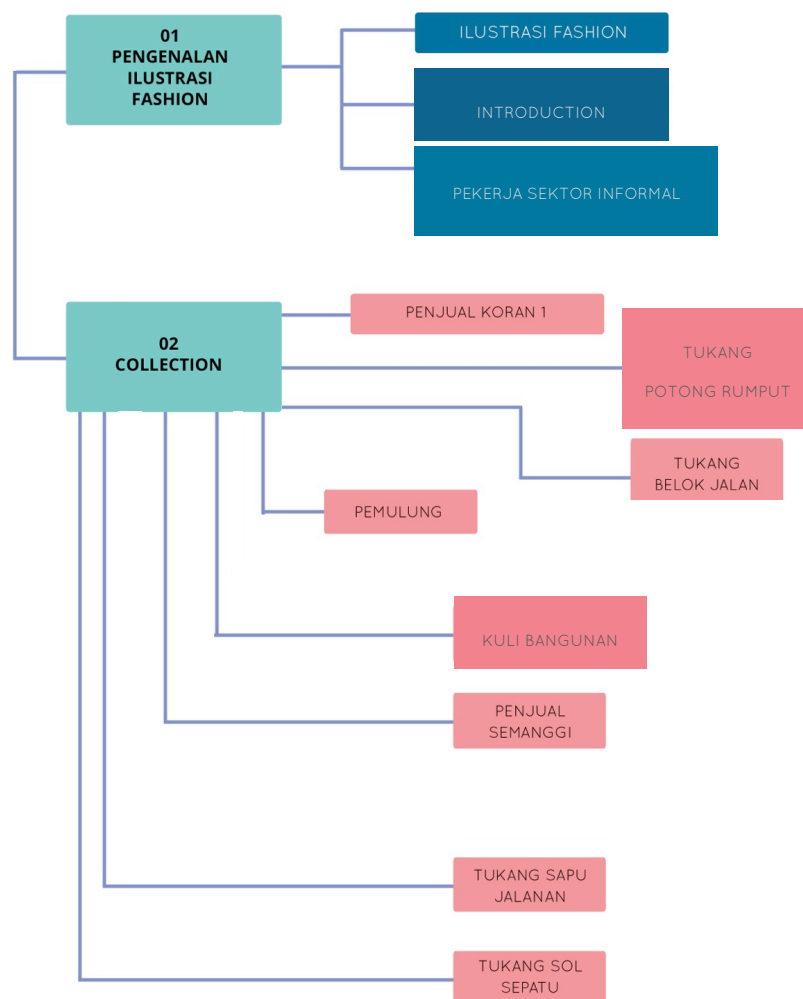
#### 4.4.2 Gaya Bahasa

Perancangan buku visual ini menggunakan gaya bahasa Formal dengan gaya penulisan yang mengalir dan tidak kaku dan menggunakan bahasa percakapan sehari-hari.

Beberapa konten yang mengangkat tentang high fesyen hingga fesyen yang terbagi dalam kelas sosial tertentu dalam dunia fesyen akan ditampilkan secara jujur, mengingat biografi para pekerja sektor informal tersebut harus mengedepankan fakta. Buku visual ini mengangkat konten konten insprasi fesyen dan informasi mengenai busana pekerja sektor informal yang didapatkan dari hasil fotografi still life dan hasil wawancara terhadap desainer fesyen dan pekerja dibidang fesyen.

#### 4.4.3 Struktur dan Konten Buku

Struktur dan konten dari buku visual ini ditentukan berdasarkan alur dari berbagai hasil analisis data depth interview dan menyesuaikan dengan kebutuhan desainer sehari-hari.



**Bagan 4.2** Diagram konten buku visual  
(Sumber: Lantisa, 2016)

Konten buku visual terbagi atas dua bab dengan konten utama adalah bab 2, yaitu bab *Collection*. Berikut merupakan penjelasan dari diagram struktur dan konten dari perancangan buku ilustrasi fesyen.

**a. Cover Buku**

**b. Masthead**

**c. Foreword (Kata Sambutan)**

**d. Chapter 01: Pengenalan Buku (halaman 1-2)**

**Sub-bab: Pengenalan Penulis (halaman 1-4)**

Pada bab ini dibahas mengenai alasan pembuatan buku dan latar belakang mengapa penulis membuat buku ini. Dengan memberikan penjelasan pada halaman pengenalan, maka pembaca akan paham pengalaman yang membuat penulis membuat buku dengan tema ini.

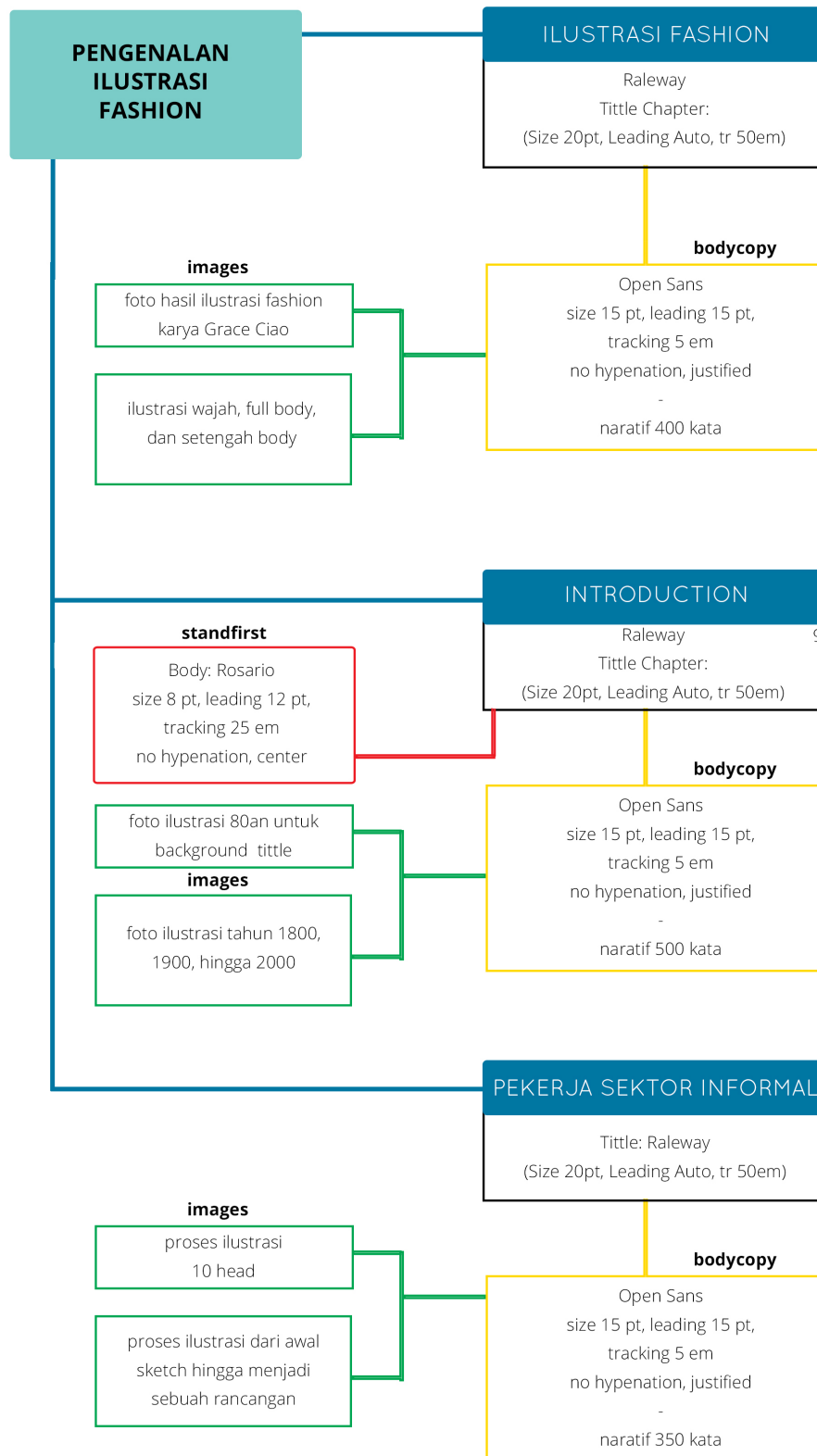
**Sub-bab: Fashion Ilustrasi (halaman 5-8)**

Fashion dan ilustrasi fesyen berkembang secara bersama-sama. Kedua hal tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain. Ilustrasi fesyen yang berkembang memperengaruhi perkembangan fashion di Indonesia. Munculnya berbagai gaya gambar dalam ilustrasi fesyen yang dihasilkan oleh semakin berkembangnya desainer yang memberikan ruang untuk para ilustrator sehingga mereka dapat mewujudkan ilustrasi-ilustrasi tersebut dalam sebuah pakaian yang sangat menarik, memiliki daya seni tinggi, dan memiliki daya jual.

Pada bab ini akan ditunjukkan teknik menggambar ilustrasi fesyen secara singkat. Pada awal latihan membuat ilustrasi gambar, lebih dahulu ilustrator perlu mengenal untuk kemudian mengembangkan gaya khas perseorangan. Gaya itu hanya dapat dikenali seiring dengan berlalunya waktu dan praktek, serta berkembang berdasarkan ilmu menggambar yang dikuasai dan pertumbuhan rasa percaya diri masing-masing ilustrator. Oleh karena itu, selama belajar menggambar baiknya ilustrator melakukan berbagai percobaan dengan gaya-gaya yang berbeda, dan mencoba mengadaptasi arah-arrah atau *trend* baru serta pengaruhnya.

**Sub-bab: Pekerja Sektor Informal (halaman 9-12)**

Pada bab ini akan dijelaskan pengertian dan contoh lainnya mengenai pekerja sektor informal secara umum.

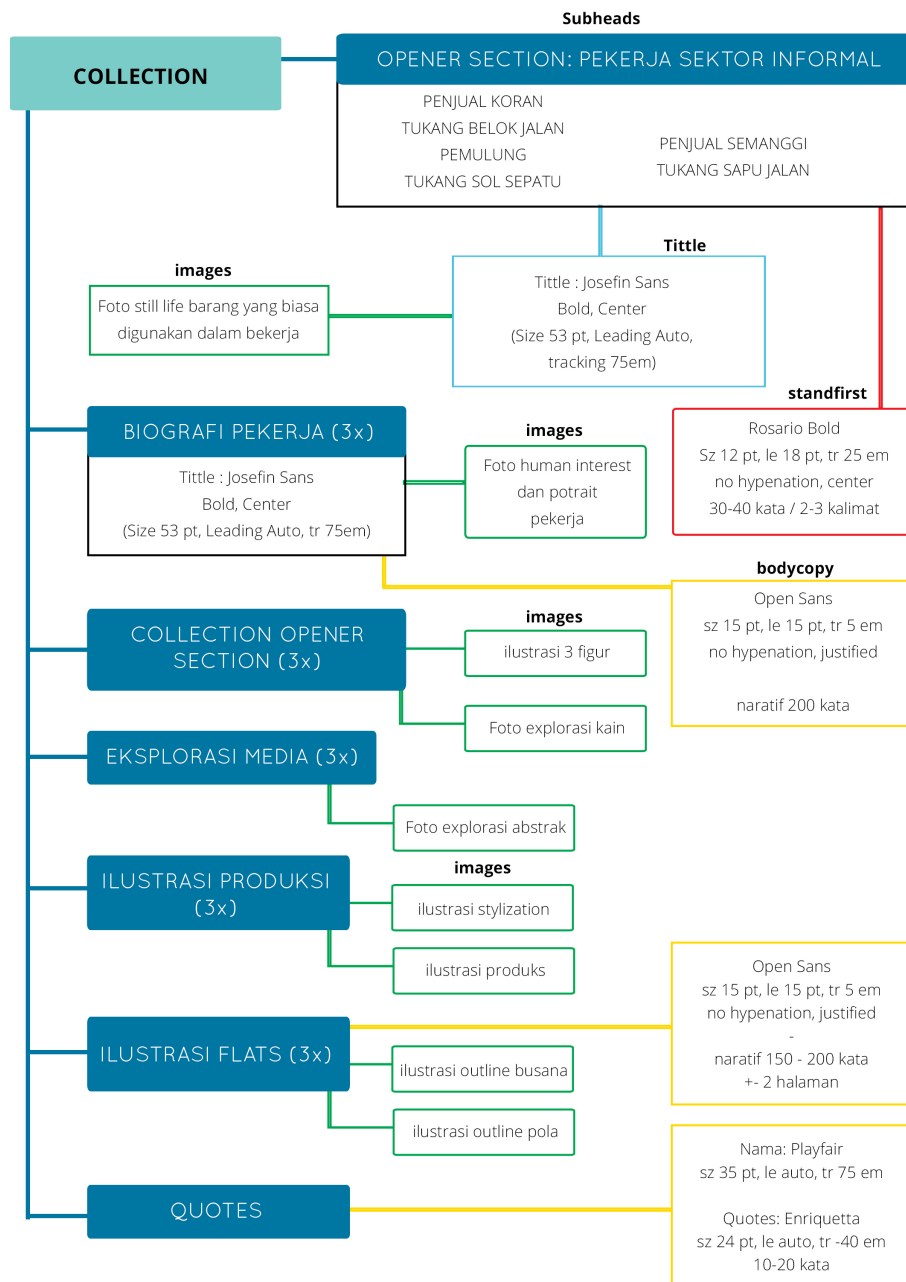


**Bagan 4.3** Kriteria Desain Konten Buku Bab 1  
 (Sumber: Lantisa, 2016)

**e. Chapter 02: Collection (halaman 15-205)**

Ilustrasi fashion adalah gaya artistic menggambar, dipergunakan untuk peragaan (display), promosi-promosi, dan akan menimbulkan bayangan atau gambaran fesyen yang menarik dan merangsang orang untuk membelinya. Ilustrasi fesyen dipergunakan dalam buku-buku fesyen maupun lookbook dan mungkin sangat membingungkan atau sukar untuk ditafsirkan (misalkan gambar yang ditunjukkan hanya setengah dari bentuk badan) tetapi selalu membawa kesan kemewahan, kegembiraan, atau temuan baru (inovasi).

Tekstur serta detail-detailnya mungkin sangat *stylish*, dan siluetnya pun luar biasa untuk menyatakan suatu model yang kuat. Sebuah ilustrasi fesyen bisa jatuh dibagian mana saja diantara dua ekstrim yang kuat yaitu sketsa produksi atau ilustrasi fesyen, tergantung dari maksudnya yang khusus. Dengan demikian ilustrator bisa menggunakan gaya artistic yang benar-benar akurat, dengan siluet dan detail-detail yang terlihat.



**Bagan 4.4** Kriteria Desain Konten Buku Bab 2

(Sumber: Lantisa, 2016)

- **Sub-bab: Penjual Semanggi (halaman 9-32)**
  - Body Measurement : 10 *head*
  - Illustrating men/women : 3 *women*
  - Exploring Media : *vintage, formal, batik, scenery, sky, sunset, mountain,*

- Exploring Color : hijau, cream, ungu, kuning
- Exploring Fabric (Picture)
- Drawing Fashion Flats (Technical Drawing) :  
*headscarf, neckscarf, Vest, Shirt, kebaya lilit, turtleneck, kamisol, cardigan*
- Figure Stylization : 3 women (portrait)
  
- **Sub-bab: Tukang Belok Jalanan (halaman 33-56)**
  - Body Measurement : 10 head
  - Illustrating men/women : 2 women 1 men
  - Exploring Media : casual, streetwear, classy, chic
  - Exploring Color : coklat, hijau, kuning, jingga, merah
  - Exploring Fabric (Picture)
  - Drawing Fashion Flats (Technical Drawing) :  
*Ball cap, hoodie, sleeves vest, bootcut pants, head scarf, flared jeans, turtle neck top, boyfriend jeans, gloves, regular and low rise jeans, waistcoat, layered coat*
  - Figure Stylization : 2 women 1 men (portrait)
  
- **Sub-bab: Tukang Sapu (halaman 57-80)**
  - Body Measurement : 10 head
  - Illustrating men/women : 2 women, 1 men
  - Exploring Media : autumn, summer, ethnic, flower, sawah, pattern
  - Exploring Color : biru, coklat, hijau, cream, kuning, jingga, merah
  - Exploring Fabric (Picture)
  - Drawing Fashion Flats (Technical Drawing) :  
*Dress Shirt, Long Johns, scarf, collar shirt, polo shirt, head scarf, cardigan, straight pants, capping hat, kilt dress, skinny jeans*
  - Figure Stylization : 2 women, 1 men (portrait)
  
- **Sub-bab: Tukang Koran (halaman 81-104)**
  - Body Measurement : 10 head
  - Illustrating men/women : 3 women
  - Exploring Media : candi, sky, space, furr, block,



- Exploring Color : biru, coklat, cream, ungu
- Exploring Fabric (Picture)
- Drawing Fashion Flats (Technical Drawing) :  
*Cullotes pants, vest, cropped tee, jumpsuit, skinny pants, collar shirt.*
- Figure Stylization : 3 women (portrait)
  
- **Sub-bab: Tukang Sol Sepatu (halaman 105-128)**
  - Body Measurement : 10 head
  - Illustrating men/women : 2 women 1 men
  - Exploring Media : elegant, burung, sky, batik, casual, classy, streetwear
  - Exploring Color : biru dongker, merah, kuning, ungu, biru
  - Exploring Fabric (Picture)
  - Drawing Fashion Flats (Technical Drawing) :  
*Caping hat, scarf, tartan shirt, long hoodie, slimfit pants, gloves, regular jeans, white shirt, floppy hat, wide leg pants, cardigan*
  - Figure Stylization : 2 women 1 men (portrait)
  
- **Sub-bab: Pemulung (halaman 129-152)**
  - Body Measurement : 10 head
  - Illustrating men/women : 3 women
  - Exploring Media : winter, retro, ethnic
  - Exploring Color : biru, coklat, hijau, cream, kuning, jingga, merah
  - Exploring Fabric (Picture)
  - Drawing Fashion Flats (Technical Drawing) :  
*Dress Songket, Long Johns, winter jacket, scarf, collar shirt, reefer collar coat, 7/8 a line skirt, head scarf, unstructured cardigan, square handbag*
  - Figure Stylization : 3 women (portrait)
  
- **Sub-bab: Kuli Bangunan (halaman 153-176)**
  - Body Measurement : 10 head

- Illustrating men/women : 1 *women*, 2 *men*
  - Exploring Media : *winter, retro, american, rebel*
  - Exploring Color : biru, coklat, hijau, cream, kuning, jingga, merah
  - Exploring Fabric (Picture)
  - Drawing Fashion Flats (Technical Drawing) :  
*Dress Songket, Long Johns, winter jacket, scarf, collar shirt, reefer collar coat, 7/8 a line skirt, head scarf, unstructured cardigan, square handbag*
  - Figure Stylization : 1 *women*, 2 *men* (portrait)
- **Sub-bab: Tukang Potong Rambut (halaman 177-201)**
    - Body Measurement : 10 *head*
    - Illustrating men/women : 3 *men*
    - Exploring Media : *winter, army, snake, sea, ubur-ubur*
    - Exploring Color : biru dongker, merah, kuning, ungu, biru
    - Exploring Fabric (Picture)
    - Drawing Fashion Flats (Technical Drawing) :  
*scraf, tartan shirt, long hoodie, slimfit pants, gloves, regular jeans, white shirt, floppy hat, wide leg pants, cardigan*
    - Figure Stylization : 3 *men* (portrait)

## **I. Index / Glossarium (halaman 202-208)**

### **4.4.4 Gaya Gambar**

Pada perancangan buku visual ini, gaya gambar yang digunakan adalah semi realis yang dipadukan dengan elemen dekoratif dan kemudian dieksekusi dengan teknik digital. Gaya gambar semi-realis digunakan untuk dapat memberikan gambaran yang bentuk badan sesungguhnya dan sebaik mungkin mengenai konten yang sedang diangkat.

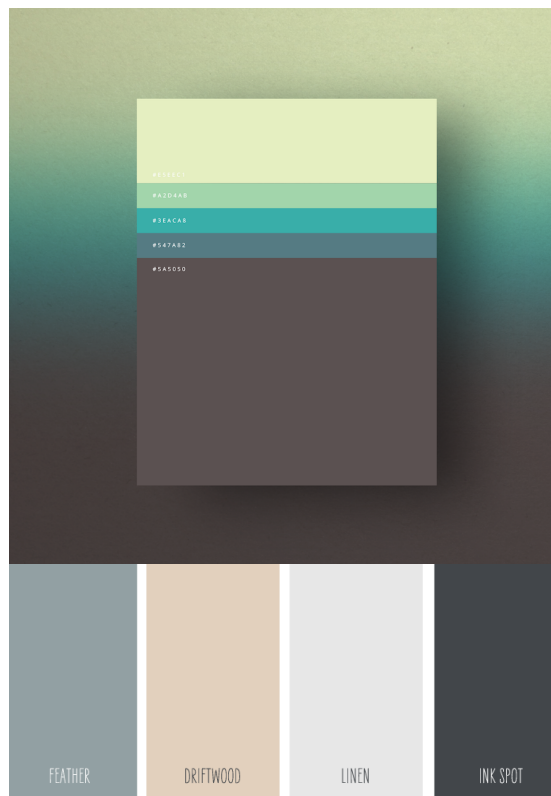


**Gambar 4.1** Contoh gaya gambar pencil realis dengan teknik manual mix digital  
(Sumber: Lantisa, 2016)

#### **4.4.5 Warna**

Perkembangan fashion tren juga mempengaruhi tren warna setiap tahunnya. Pada buku visual ini, pemilihan elemen warna mempertimbangkan tren dan target audiens. Elemen warna yang digunakan dalam buku visual ini adalah warna- warna yang menjurus ke cold and soft dan memiliki range yang luas. Dalam perancangan ini, tema yang digunakan adalah buku low lifestyle atau minimalist. Dengan menggunakan palet warna minimalist akan mendukung perancangan ini.

Warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna warna yang dapat menggambarkan kesan minimalist dan clean. Penulis menggunakan warna busana pada beberapa subbab berdasarkan warna pakaian yang dikenakan oleh pekerja sektor informal tersebut. Selain itu, warna-warna yang digunakan merupakan warna modern sehingga dapat diaplikasikan pada layout modern. Warna-warna yang dipilih tidak seluruhnya merupakan warna feminim karena mempertimbangkan hal bahwa pembaca bukan hanya perempuan, tetapi juga laki-laki



**Gambar 4.2** Color Palette untuk buku visual  
(Sumber: [www.Pantone.com](http://www.Pantone.com))

#### 4.4.6 Tipografi

Tipografi dalam buku visual ilustrasi fesyen menggunakan tipografi yang dapat menimbulkan kesan modern dan clean. Selain itu, tipografi dalam buku ini dapat menimbulkan kesan bahwa buku ini berkaitan dengan industri fashion. Jenis tipografi yang digunakan dalam buku ini adalah jenis sans serif dan serif. Penggunaan font sans serif digunakan pada penggunaan teks yang banyak, hal ini karena font sans serif lebih ringan untuk dibaca. Font sans serif juga digunakan untuk headline untuk memberi kesan penekanan dengan ukuran font yang lebih besar.

Typeface untuk judul setiap chapter adalah typeface yang berjenis sans serif. Typeface yang dipilih adalah typeface Raleway. Typeface ini dipilih karena tebal tetapi mendukung kesan minimalist pada layout. Selain itu font ini terlihat sangat jelas. Ukuran bodytext sebesar 20 pt, dan tracking 50 em.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

**Gambar 4.3** Font Raleway  
(Sumber: Lantisa, 2016)

Typeface untuk bodytext adalah typeface yang berjenis sans serif. Typeface yang dipilih adalah typeface Open Sans Regular. Typeface ini dipilih karena tidak terlalu tebal sehingga memiliki readability dan legibility yang tinggi. Selain itu font ini tidak menyebabkan mata pembaca menjadi lelah dalam membaca teks narasi yang panjang. Ukuran bodytext sebesar 9 pt, leading 15 pt, dan tracking 5 em.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

**Gambar 4.4** Font Open Sans  
(Sumber: Lantisa, 2016)

Typeface yang digunakan untuk sub-bab adalah typeface Ostrich Sans. Typeface ini merupakan typeface jenis sans serif yang tidak memiliki kait. Typeface ini memiliki kesan modern sesuai konsep Typeface ini digunakan untuk standfirst dan judul bodycopy dengan ukuran 53 pt dengan menggunakan huruf kapital (all-caps). Leading font memiliki ukuran 75 pt dan jarak antar huruf (tracking) memiliki ukuran yang disesuaikan dengan layout.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

**Gambar 4.5** Font Ostrich Sans  
(Sumber: Lantisa, 2016)

#### 4.4.7 Layout

Layout merupakan salah satu aspek yang sangat mempengaruhi tersampainya sebuah pesan dalam perancangan buku ini, karena dengan layout yang tidak menarik, maka minat pembaca juga akan berkurang sehingga informasi yang disampaikan tidak akan tersampaikan dengan baik. Penggunaan gambar yang mendominasi keseluruhan buku dan informasi yang berbeda beda menjadi pertimbangan utama dalam mendesain layout buku ini.

Penggunaan layout dalam buku ini adalah layout dengan menggunakan sistem single column grid. Sistem penataan grid ini diaplikasikan untuk membuat buku terkesan clean dan modern. Grid yang digunakan adalah terbagi sebanyak 1 kolom grid. Dengan menggunakan single grid, penataan elemen layout akan lebih fleksibel dengan elemen-elemen visual seperti ilustrasi dan fotografi.

Berikut merupakan kriteria desain untuk sistem grid dalam perancangan buku visual ini:

- Margin atas : 20 mm
- Margin bawah : 20 mm
- Gutter : 18 mm
- Folios : dibagian atas



**Gambar 4.6** Single Column Grid

(Sumber: Lantisa, 2016)

#### 4.4.8 Fotografi

Dalam perancangan buku ini, penulis juga menggunakan visual fotografi sebagai media pendukung informasi yang ada dalam perancangan. Visual fotografi digunakan untuk mendokumentasikan keadaan pekerja sektor informal pada saat melakukan aktivitasnya. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan secara riil dan

memberikan gambaran mengenai pekerja sektor informal terhadap audiens. Teknik fotografi yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

a. Fotografi Jurnalistik

Fotografi jurnalistik digunakan dalam perancangan ini untuk mendukung konten konten yang menggambarkan kejadian-kejadian yang benar benar terjadi terkait dengan Pekerja Sektor Informal. Seperti saat meliput kegiatan yang dilakukan pekerja tersebut beserta pernik-pernik yang digunakan.

b. Fotografi Potrait

Fotografi portrait digunakan untuk pengambilan gambar close up wajah pekerja sektor informal yang diambil oleh penulis.

c. Fotografi Human Interest

Fotografi human interest digunakan saat menggambarkan kegiatan pekerja sektor informal seperti saat sedang istirahat maupun saat sedang bekerja.

d. Fotografi Still Life

Teknik ini digunakan dalam memotret benda benda ikonik yang berkaitan dengan fesyen. Pattern juga bagian dari benda tersebut.

Buku visual ini dilengkapi dengan gambar berupa fotografi untuk menunjukkan beberapa pattern dan fotografi pekerja sector informal yang terdapat dalam buku ini. Fotografi yang digunakan adalah jenis fotografi *still life*, yaitu fotografi yang menggunakan penataan komposisi untuk menunjukkan macam-macam pattern yang digunakan untuk pengaplikasian busana. Jenis fotografi still life yang digunakan memiliki kesan aethetic dan modern sehingga sebagian besar merupakan flatlay dengan pengambilan sudut birdview dan sekitar 45-90 derajat.



**Gambar 4.7** Refrensi Still Life Photography

(Sumber: Pinterest, 2016)

Dalam buku visual ini juga digunakan teknik fotografi human interest dan potrait. Setiap orang memiliki karakteristik dan kepribadian yang unik. Itulah yang menjadi kekuatan utama portrait photography. Bukan menampilkan foto orang semata, portrait photography yang baik mampu menangkap ekspresi, mimik, kepribadian, suasana hati seseorang agar foto yang dihasilkan lebih berkesan. Untuk itu, wajah seseorang menjadi fokus utama agar kesan emosional dapat dimunculkan. Sama dengan portrait photography, subjek utama dalam human interest photography adalah manusia. Namun ada hal mendasar yang membedakan keduanya. Human interest lebih menonjolkan sisi kehidupan dan interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya dalam kesehariannya. Selain itu, lewat moment-moment yang dibidik, fotografer diharapkan mampu membangkitkan perasaan empati maupun simpati pada penikmat foto. Fotografi ini digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai pekerja sector informal dan busana yang dikenakannya. Di setiap elemen fotografi memiliki banyak negative space/ruang kosong. Tone yang foto yang digunakan adalah tone warna foto cold. Hal ini memberi kesan dingin dan clean saat diaplikasikan pada layout buku visual.



**Gambar 4.8** Refrensi Potrait Photography  
(Sumber: Pinterest, 2016)



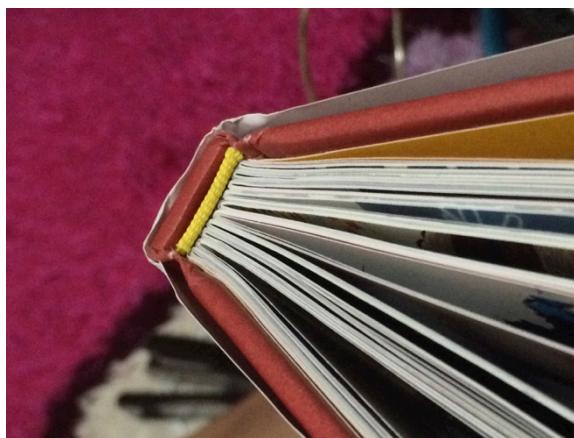


**Gambar 4.9** Refrensi Human Interest Photography  
(Sumber: Google, 2016)

#### 4.4.9 Spesifikasi Buku

Karena buku memang dirancang sebagai *collectible book*, maka spesifikasi buku yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Ukuran : 19 x 27 cm
- Penggunaan Warna : *Full Color*
- Jenis kertas isi : ArtPaper 150gr
- Jenis kertas sampul : Dove paper, Artpaper
- Binding : Benang
- Jilid : Hardcover



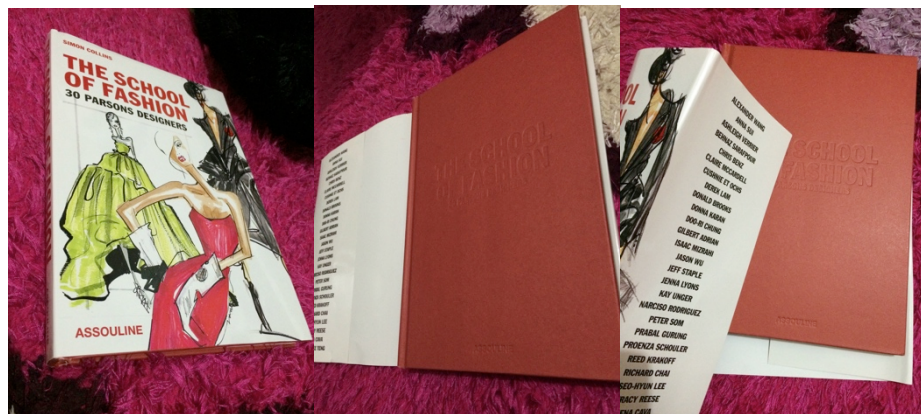
**Gambar 4.10** Buku dengan jilid benang  
(Sumber: Lantisa, 2016)

#### 4.4.10 Kertas

Kertas yang digunakan untuk isi buku pada buku visual ilustrasi fesyen ini adalah kertas art paper dengan warna putih. Kertas ini dipilih karena dapat menghasilkan hasil cetak dengan warna yang baik. Kertas dengan tekstur art paper juga tidak mudah kotor daripada kertas dengan tekstur hvs. Warna kertas yang digunakan adalah warna putih dengan ketebalan 150gsm. Sedangkan untuk sampul buku, penulis menggunakan kertas dengan artpeper yang diselimuti lagi dengan doff sehingga dapat melindungi cover sampul. Kertas yang digunakan memiliki ketebalan 210gsm.

#### 4.4.11 Penjilidan & Finishing Buku

Buku ilustrasi fesyen ini akan dijilid dengan menggunakan teknik hardcover dengan teknik jilid benang pada isinya. Hardcover dipilih karena dengan menggunakan teknik hardcover buku akan bertahan lama. Buku ini berisikan ilustrasi dan visual fesyen dan diharapkan dapat bertahan lama. Teknik jilid benang untuk isinya dipilih agar setiap kertas dapat tergabung dengan baik tanpa memotong bagian sisi penjilidan pada setiap layout hingga menjadi buku. teknik ini sangat berkaitan erat dengan buku hardcover karena tekniknya yang banyak digunakan dalam pembuatan buku hardcover. Untuk jumlah halaman yang di jahit bisa berapa saja tapi biasanya dihitung berdasarkan jenis dan gramatur bahan.



**Gambar 4.11** Buku dengan jilid benang dan hardcover  
(Sumber: Lantisa, 2016)

## 4.5 Proses Desain

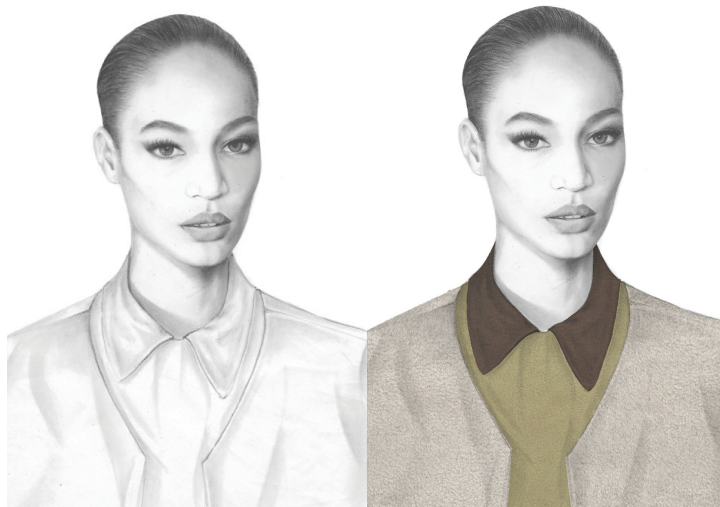
Pada perancangan buku visual ini menggunakan ilustrasi dan fotografi dokumentasi yang berguna sebagai elemen pendukung konten agar informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Masing-masing visual tersebut melalui proses desain sebagai berikut :

### 4.5.1 Gaya Gambar

Gaya gambar yang diterapkan dalam perancangan buku ini adalah gaya realis dengan menggunakan pensil. Gaya gambar pertama yang dilakukan adalah bagian kepala. Disini bagian kepala di totalkan pada gaya gambar pensil yang realis. Gambaran pensil tersebut dilakukan manual terlebih dahulu. Kemudian di scan dan finishing sedikit dengan digital yang digabungkan ke badan model.



**Gambar 4.12** Proses gaya gambar dengan pensil manual  
(Sumber: Lantisa, 2016)



**Gambar 4.13** Proses ilustrasi stylization  
(Sumber: Lantisa, 2016)



**Gambar 4.14** Proses outline dan coloring  
(Sumber: Lantisa, 2016)

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya sketsa dengan outline namun akan dieksekusi dengan teknik digital. Teknik pewarnaan untuk gaya gambar menggunakan penggambaran digital. Visualisasi ilustrasi digunakan sebagai pendukung penjelasan informasi yang ada. Visualisasi dengan ilustrasi juga dilakukan untuk mendukung beberapa informasi yang tidak dapat digambarkan dengan fotografi.

Pada proses pengerjaan gambar terdapat 2 tahap, yaitu tahap awal membuat outline dengan menggunakan pensil, kemudian coloring dengan menggunakan brush dan blender brush untuk memberi kesan smooth. Pada teknik ini digunakan shading dan highlight untuk memberikan efek lebih realistis.

#### **4.5.2 Fotografi**

Dalam perancangan ini digunakan beberapa teknik pengambilan foto. Pengolahan foto dilakukan dengan menambah dan mengurangi level, curve, blurring dan mengatur saturasi juga color balance. Visualisasi fotografer digunakan pada setiap bagian yang

memiliki bukti foto nyata aktivitas para pekerja tersebut. Dengan beberapa macam fotografi yaitu still life, human interest dan portrait. Berikut merupakan hasil fotografi yang telah didapatkan oleh penulis:



**Gambar 4.15** Potrait Photography  
(Sumber: Lantisa, 2016)



**Gambar 4.16** Human Interest Photography  
(Sumber: Lantisa, 2016)





**Gambar 4.17** Still Life Photography  
(Sumber: Lantisa, 2016)

Tone fotografi akan mempengaruhi audiens dalam merasakan suasana dan konsep yang ingin disampaikan penulis. Dalam proses editing fotografi, selain melakukan retouching, proses color grading juga dilakukan dengan pengaturan hue dan saturasi, brightness, contrast, hingga pewarnaan menggunakan gradient map.



**Gambar 4.18** Colortone Potrait Photography  
(Sumber: Lantisa, 2016)



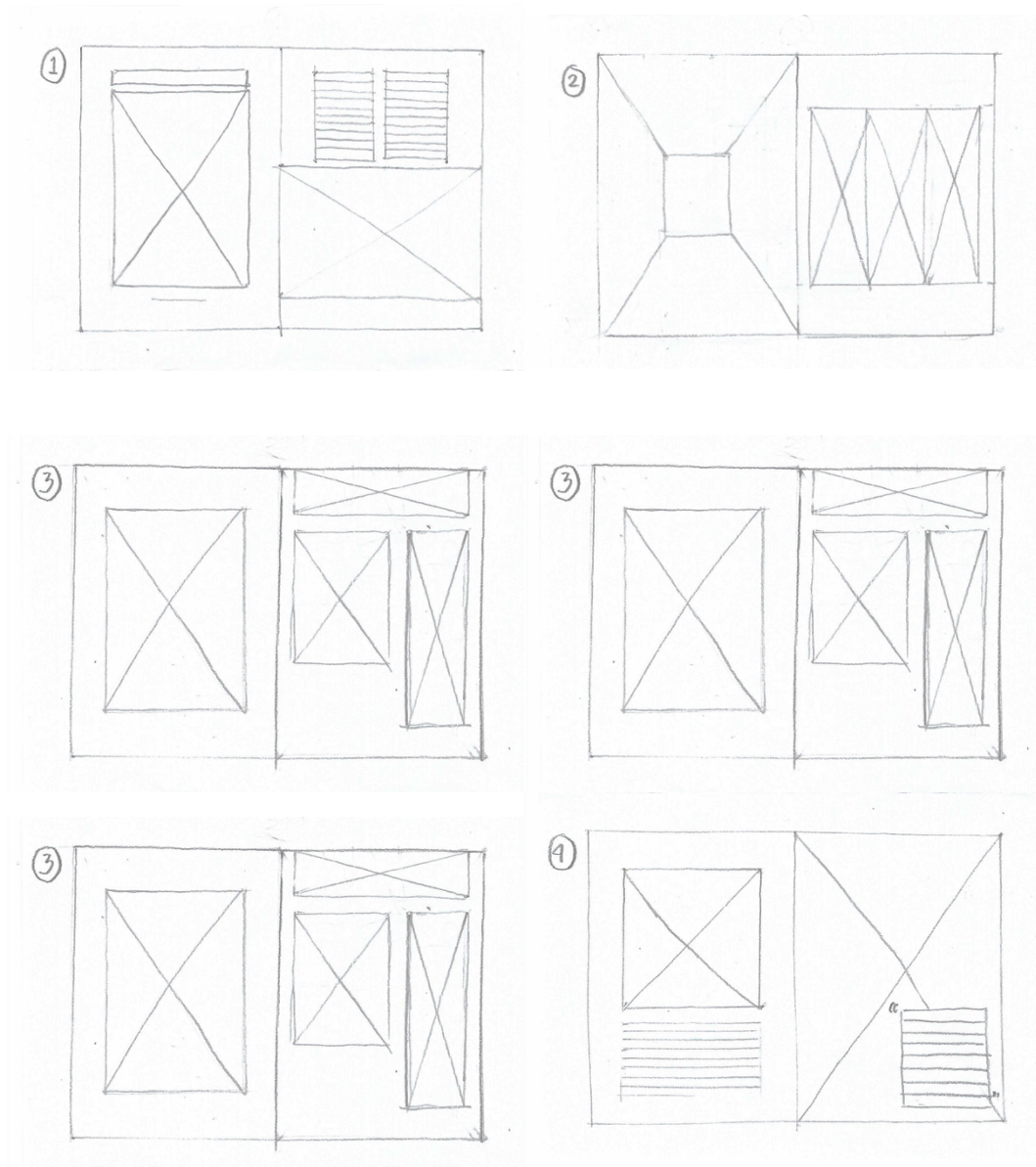
**Gambar 4.19** Colortone Human Interest Photography

(Sumber: Lantisa, 2016)

#### 4.5.3 Sketsa Layout

Layout merupakan salah satu elemen utama dalam proses perancangan ini. Dalam proses pembuatan buku, layout diperlukan untuk menata segala elemen yang terdapat dalam buku sehingga menghasilkan sebuah buku dengan layout yang sesuai dengan konsp yang diinginkan.

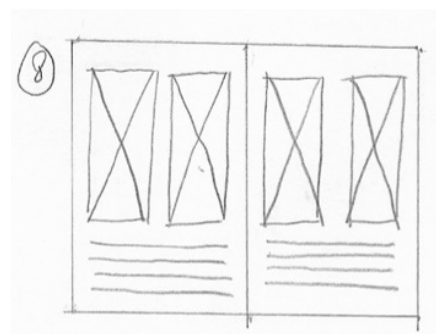
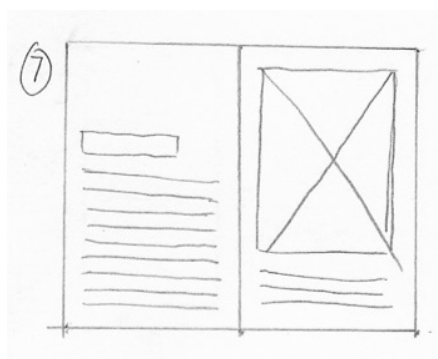
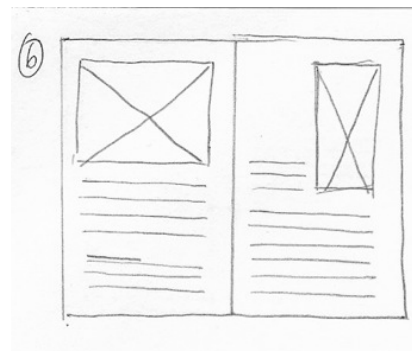
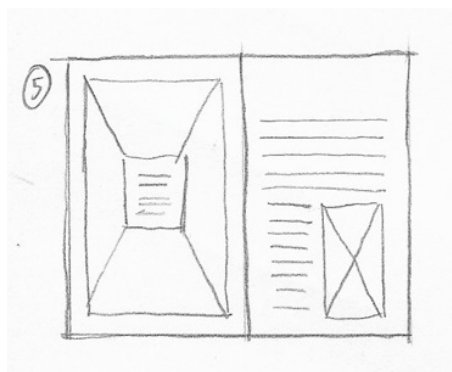
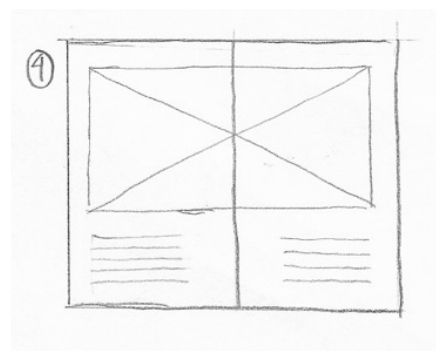
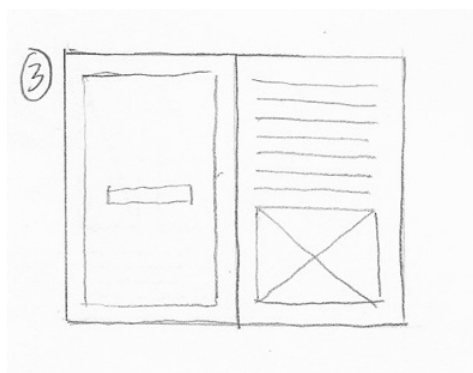
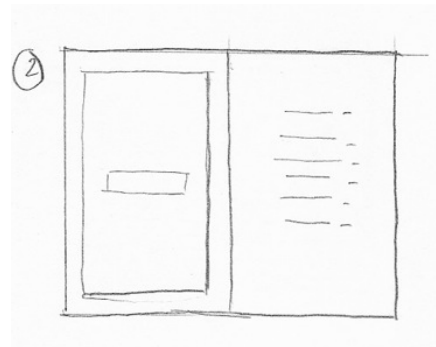
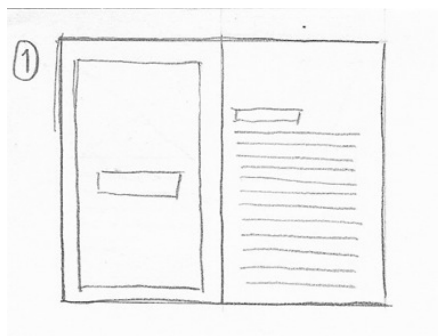
Tahap pertama adalah *layout miniature*. Dalam proses ini penulis membuat dummy atau tatanan layout berupa sketsa pensil untuk kemudian dijadikan acuan dalam mendesain buku dalam bentuk digital. Layout miniatur atau dummy merupakan tahap awal proses pembuatan layout. *Dummy* dibuat dalam ukuran lebih kecil dari ukuran sesungguhnya. Dalam perancangan ini penulis menggunakan perbandingan 1:2



**Gambar 4.20** Sketsa Layout Chapter 2

(Sumber: Lantisa, 2016)

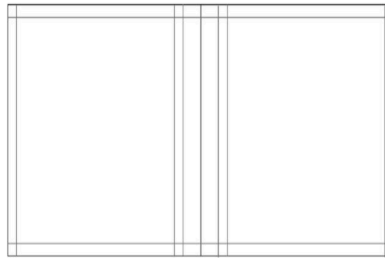




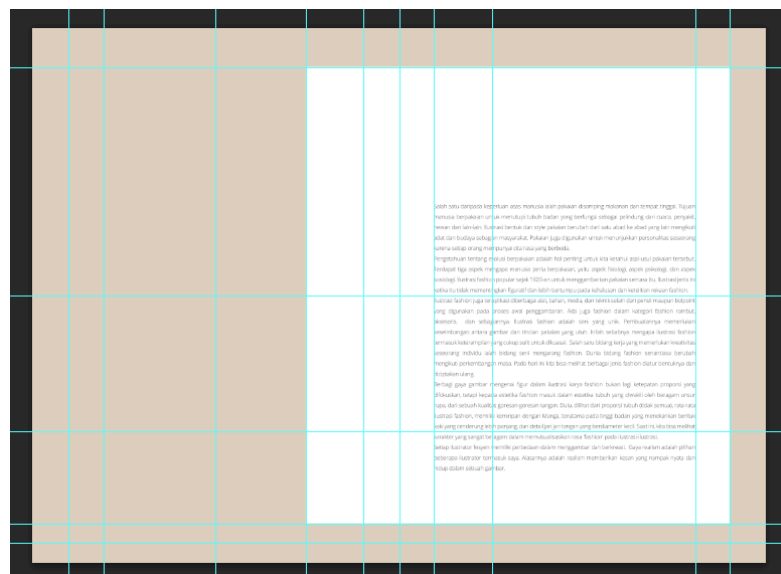
**Gambar 4.21** Sketsa Layout Chapter 1

(Sumber: Lantisa, 2016)

Tahap kedua adalah *layout* kasar atau grid. *Layout* miniatur atau dummy yang telah terpilih kemudian diperbesar menjadi layout kasar dengan ukuran sesungguhnya. Pada tahap ini penulis langsung membuat versi digital dari grid yang akan digunakan. Pada pembuatan layout kasar, diberikan garis garis bantu yang kemudian nanti akan digunakan dalam melayout buku.



**Gambar 4.22** Layout Grid  
(Sumber: Lantisa, 2016)



**Gambar 4.23** Layout Buku  
(Sumber: Lantisa, 2016)

Pada system layout yang digunakan penulis untuk perancangan ini menggunakan margin layout 20 mm untuk atas, bawah, kanan dan kiri. Jarak antar paragraph berjarak 1 cm dengan sistem grid dalam 1 kolum atau biasa disebut dengan single column grid system.

Tahap terakhir adalah layout komperhensif. Layout komperhensif merupakan layout yang sudah pasti dan menggambarkan bagaimana desain akhir dari halaman buku ini. Dalam layout komperhensif semua elemen yang akan digunakan sudah dimasukkan sesuai dengan konsep awal yang telah ditentukan. Dengan layout komperhensif kita dapat memiliki gambaran bagaimana hasil akhir dari desain ketika dicetak nantinya.



**Gambar 4.24** Layout Komperhensif

(Sumber: Lantisa, 2016)

## 4.6 Alternatif Desain Digital

### 4.6.1 Layout Konten



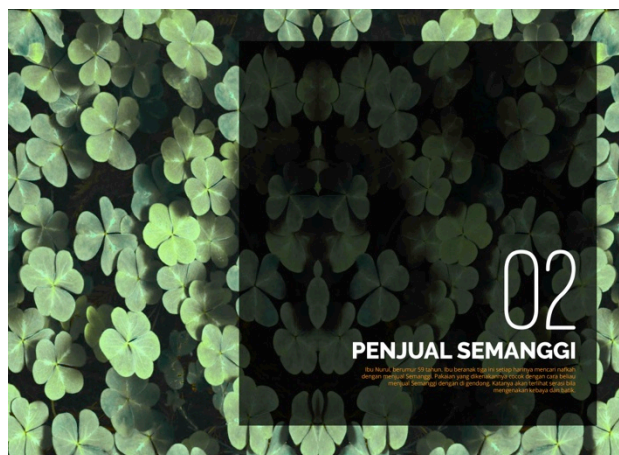
**Gambar 4.25** Alternatif 1 Konten Pekerja



Gambar 4.26 Alternatif 2 Konten Pekerja



Gambar 4.27 Alternatif 3 Konten Pekerja



Gambar 4.28 Alternatif 2 Pembabakan Buku



**Gambar 4.29** Alternatif 1 Pembabakan Buku



**Gambar 4.30** Alternatif media eksplorasi

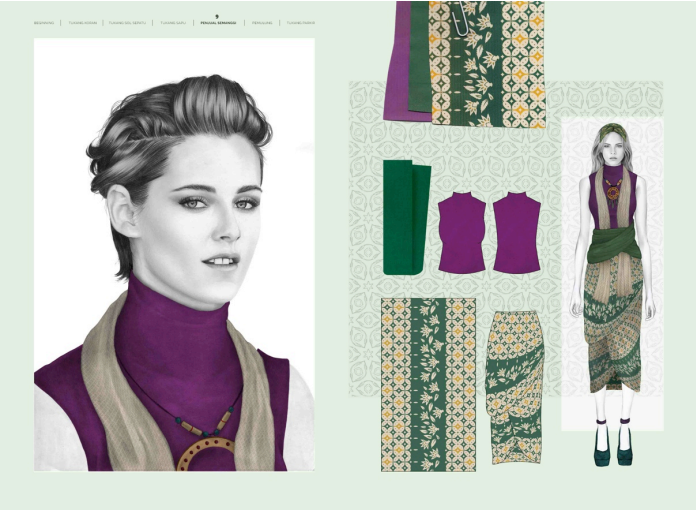


**Gambar 4.31** Alternatif 1 Body Measurement

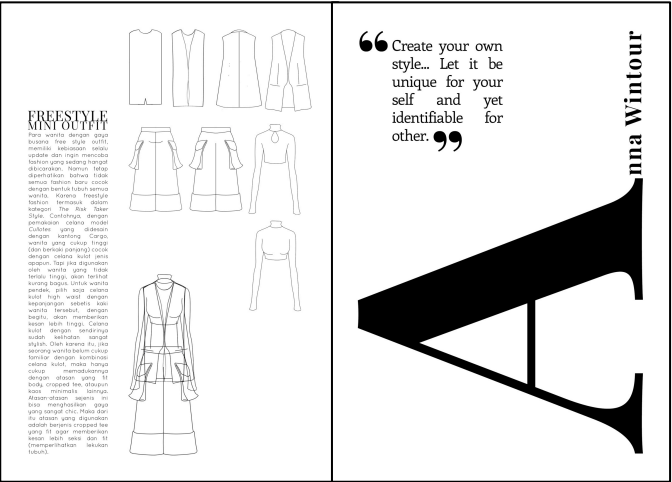




Gambar 4.32 Alternatif 1 Padu padan busana 1



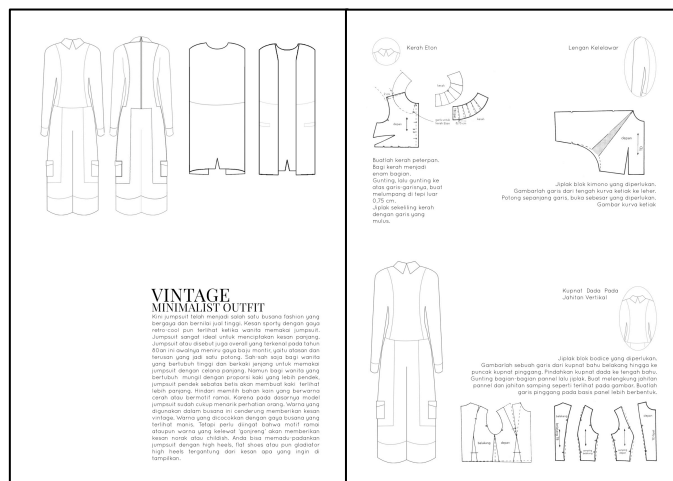
Gambar 4.33 Alternatif 2 Padu padan busana



Gambar 4.34 Alternatif 1 Quotes



**Gambar 4.35** Alternatif Quotes



**Gambar 4.36** Alternatif Pembahasan Pakaian



**Gambar 4.37** Alternatif Sub Bab pengenalan ilustrasi fashion

#### 4.7 Perkiraan Harga Produksi dan Harga Penjualan

Ensiklopedia visual jenis-jenis material tekstil ini bertujuan untuk dipasarkan kepada siswa SMK Tata Busana, mahasiswa jurusan fashion design para pelaku industri yang baru terjun, dan masyarakat awam yang ingin membangun bisnis fashion. Maka diperkirakan biaya produksi massal sebanyak 1000 buku sebagai berikut:

**Biaya Riset dan Desain** Rp 18.000.000

##### **Biaya Cover**

· Biaya kertas

1 plano (79 cm x 109 cm) memuat 5 cover (19 cm x 54 cm)

$1000 / 5 = 200$  plano

Biaya kertas *Art paper* =  $200 \times \text{Rp } 2.000,-$  **= Rp 400.000,-**

· Biaya cetak

Harga plat =  $\text{Rp } 40.000,- \times 4 = \text{Rp } 160.000,-$

jumlah plat cetak x oplah cetak x harga ongkos cetak per lintasan

$4 \times \text{Rp } 70,- \times \text{Rp } 120,- = \text{Rp } 33.600,-$

$\text{Rp } 160.000,- + \text{Rp } 33.600,-$  **= Rp 193.600,-**

· Biaya finishing

Laminasi doff  $\text{Rp } 0,18 / \text{cm}^2$

$\text{Rp } 0,18 \times 200 (79 \text{ cm} \times 109 \text{ cm})$

Biaya total cover **= Rp 234.000,-**

**= Rp 827.600,-**

##### **Biaya Konten**

· Biaya kertas

Perkiraan buku sebanyak 200 halaman

1 plano (79 cm x 109 cm) memuat 12 lembar (19 cm x 27 cm)

1000 eksemplar = 200000 halaman

$200000 / 24 = 8335$  plano (pembulatan)

Biaya kertas Lassebo =  $8335 \times \text{Rp } 5.100,-$  **= Rp 42.508.500,-**

· Biaya cetak

Harga plat =  $\text{Rp } 40.000,- \times 4 \times 4$  gambar **= Rp 640.000,-**



jumlah plat cetak x oplah cetak x harga ongkos cetak per lintasan  
 4 x 8335 plano x Rp 120,- = **Rp 4.000.800,-**  
 Biaya total konten  
 = **Rp 47.149.300,-**

**Biaya Potong**

1000 x Rp 1.000,- = **Rp 1.000.000,-**

**Biaya Jilid**

1000 x Rp 8.000,- = **Rp 8.000.000,-**

**Jumlah Total Biaya Produksi**

· Biaya Riset dan Desain	Rp 18.000.000,-
· Biaya Cover	Rp 827.600,-
· Biaya Konten	Rp 47.149.300,-
· Biaya Potong	Rp 1.000.000,-
· Biaya Jilid	Rp 8.000.000,- +
· Biaya <b>Total</b>	<u>Rp 74.976.900,-</u>
Biaya Jilid Markup Penjualan 30%	<u>Rp 22.493.070,- +</u>
<b>Total</b>	<b>Rp 97.500.000,-</b>

Total per 200 halaman = Rp 97.500.000,- x 3 = 292.500.000,-

**Harga jual perbuku** = Rp 292.500.000,- / 1000 = **Rp 292.500,-**

## BAB V

### IMPLEMENTASI DESAIN

#### 5.1 Desain Final

Desain final perancangan ini terdiri dari beberapa elemen-elemen grafis yang terdapat didalam perancangan buku *Fashion From Street Workers*. Elemen grafis yang terdapat pada buku terdiri dari elemen pendukung seperti elemen grafis judul buku, dan nomor halaman serta elemen utama seperti desain cover buku, desain layout daftar isi dan desain beberapa layout halaman buku dan tampilan mock-up dari buku *Fashion From Street Workers*.

##### 5.1.1 Elemen Grafis

###### a. Judul Buku

Judul buku dalam perancangan kali ini adalah *Fashion from Street Workers*. Judul ini dipilih untuk mengangkat gaya berpakaian pekerja di sekitar jalanan yang sering ditemui sehari-hari di jalan-jalan perkotaan. Font yang digunakan untuk judul menggunakan jenis font Ostrich Sans yang terkesan tegas dan simple yang mendukung tema minimalist pada isi buku serta menjaga sifat keterbacaan huruf. Pada judul buku yang disebutkan adalah bagian hardcover yang menempel pada buku.



**Gambar 5.1** Tipografi Judul Buku

###### b. Judul Bab

Pada pembatas bab, selain menggunakan elemen fotografi, elemen tipografi juga digunakan sebagai informasi mengenai apa yang akan dibahas pada halaman berikutnya. Terdapat elemen heading dan subheading. Elemen heading sebagai judul bab dengan menggunakan huruf Raleway ukuran 58pt. Jenis huruf Ostrich

Sans Rounded dengan ukuran 200pt juga digunakan sebagai nomor bab yang berukuran lebih besar dari judul bab. Untuk subheading pada pembatas bab, tipografi yang digunakan adalah Open Sans dengan ukuran 12pt.



**Gambar 5.2** Tipografi Judul Bab beserta Subheading

### c. Body Text

Typeface Open Sans light digunakan sebagai bodycopy atau bodytext dengan ukuran 8 pt dan leading sebesar 15 pt. Ukuran leading lebih besar dari ukuran normal untuk meningkatkan legibility teks yang cukup panjang.

#### **Beach Headscarf Style**

Selain berguna untuk melindungi rambut atau mengatasi rambut yang berantakan, headscarf juga dapat membuat wanita tampil lebih bergaya. Headscarf yang digunakan untuk outfit seperti ini sebaiknya menyamakan warna baju. Bisa juga dibentuk keping, tetapi jangan terlalu menutupi bagian kepala atas.

#### **Medium Neck Tangtop**

Menggunakan tangtop yang ketat berfungsi untuk memperlihatkan body shape yang dimiliki seorang wanita. Dicocokkan dengan tampilan bawahannya, berupa rok kebaya yang memperlihatkan kesan besar di pinggul. Warna yang dipilih adalah warna sederhana atau tidak bermotif agar



**Gambar 5.3** Tipografi Bodytext

### c. Quotes

Quotes sebagai elemen teks pendukung untuk memberikan kesan klasik dari fashion melalui industri fashion yang menyesuaikan dengan informasi yang disampaikan. Jenis font yang dipilih adalah font Playfair untuk menonjolkan

kesan klasik sekaligus membedakan antara teks utama yang menggunakan tipografi berjenis sans serif. Ukuran huruf sebesar 41pt. Dengan menambahkan aksan tanda kutip yang terlihat lebih besar daripada quotes tersebut.

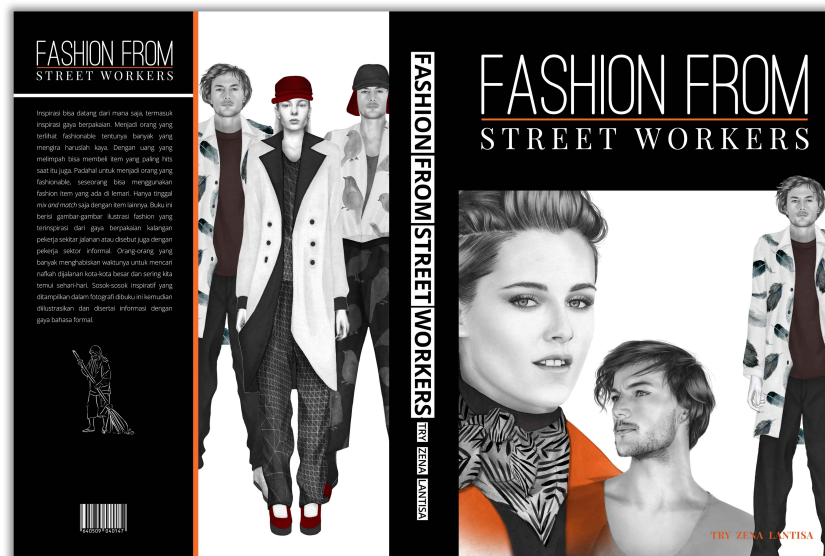


Gambar 5.4 Tipografi Quotes

## 5.2 Konten Buku

### 5.2.1 Cover Depan Hardcover

Cover buku fesyen ini menggunakan elemen visual tipografi dengan kesan simple dan minimalis. Peletakan judul center. Cover ini akan dipasang dengan hardcover. Warna yang dipilih merupakan yang sesuai dengan konsep warna perancangan buku ini.



Gambar 5.5 Cover Hardcover

### 5.2.2 Pembabakan Buku

Pada setiap bab, diperlukan sebuah pembatas bab atau pembabakan buku. Desain pembabakan buku menggunakan elemen fotografi yang dapat mewakili informasi yang ingin disampaikan di setiap bab. Penulisan heading bab pada sisi sebelah kanan. Hal ini mempertimbangkan bahwa mata manusia saat membuka buku cenderung melihat ke sisi kanan. Sehingga saat membuka halaman ini, pembaca dapat langsung melihat informasi apa yang disampaikan dalam bab ini. Elemen visual fotografi diletakkan di sisi kiri halaman sebagai pendukung.



Gambar 5.6 Pembatasan Sub bab II – Penjual Koran

### 5.2.3 Desain Layout Bab I

#### a. Daftar Isi

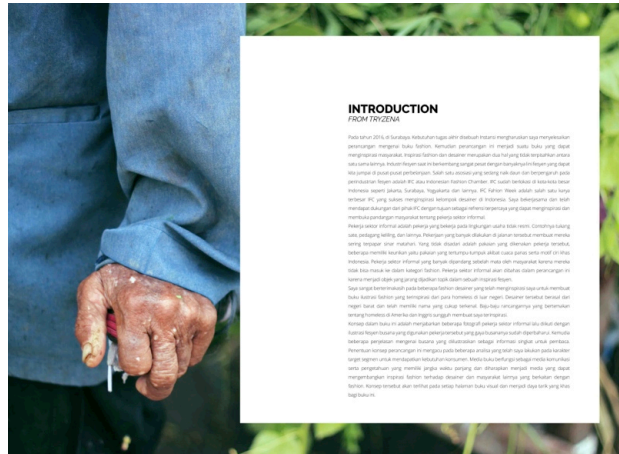
Penulisan daftar isi diletakkan di sisi kanan buku dengan nomor halaman di sisi kanan menggunakan tipografi. Font yang digunakan adalah Open Sans. Pemilihan warna block yang diletakkan di sebelah kanan ini, untuk menyeimbangkan sisi kiri yang berlatar ramai dan berisi layout gambar.

BEGINNING 1	
1	Introduction: Try Zena
2	Budaya Fashion
4	Pekerja Sektor Informal
PENJUAL TERAWANGGI 9	
TUWANG PANGGI	33
TUWANG SAPI	57
PENJUAL KOBAY	81
TUWANG SOL SEPATU	105
PEKALING	129
KEU BANGUNAN	153
TUWANG PROTEKSI ALAMAT	177

Gambar 5.7 Daftar Isi

## b. *Introduction*

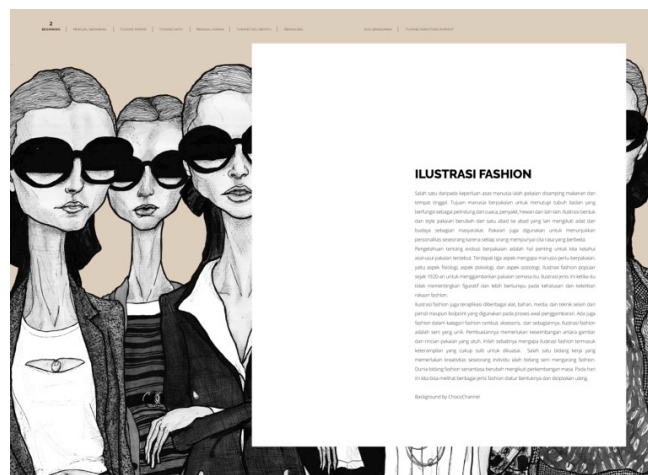
*Introduction* adalah bab mengenai pengenalan dari penulis mengenai latar belakang pembuatan buku dan pengenalan penulis. Sedikit biodata tentang penulis.



Gambar 5.8 Perkenalan

## c. *Fashion Illustration*

Pada bagian ini, penulis membahas fashion ilustrasi turun-temurun secara singkat. Beserta alasan dasar mengenai gaya gambar yang dianut penulis. Bersama dengan penjelasan dihalaman berikutnya yang memberikan aturan-aturan mengenai *rules* posisi pakaian hadap depan maupun hadap belakang.



Gambar 5.9 Fashion Illustration

#### d. Pekerja Sektor Informal

Pada bagian ini, penulis menjelaskan mengenai Pekerja Sektor Informal. Dan gambaran mengenai sektor informal. Penulis menambah fotografi sebagai background pada bagian sisi kiri.



Gambar 5.10 Pekerja Sektor Informal

### 5.2.4 Desain Layout Bab II

#### a. Pekerja Sektor Informal + *Opening Session*

Ini adalah halaman yang berisi pembukaan dari sebuah desain busana yang telah dibuat. Halaman ini diisi dengan pekerja dan ilustrasi baju yang bersangkutan. Kemudian terdapat tiga model yang sudah di kenakan pakaian yang telah dirancang.

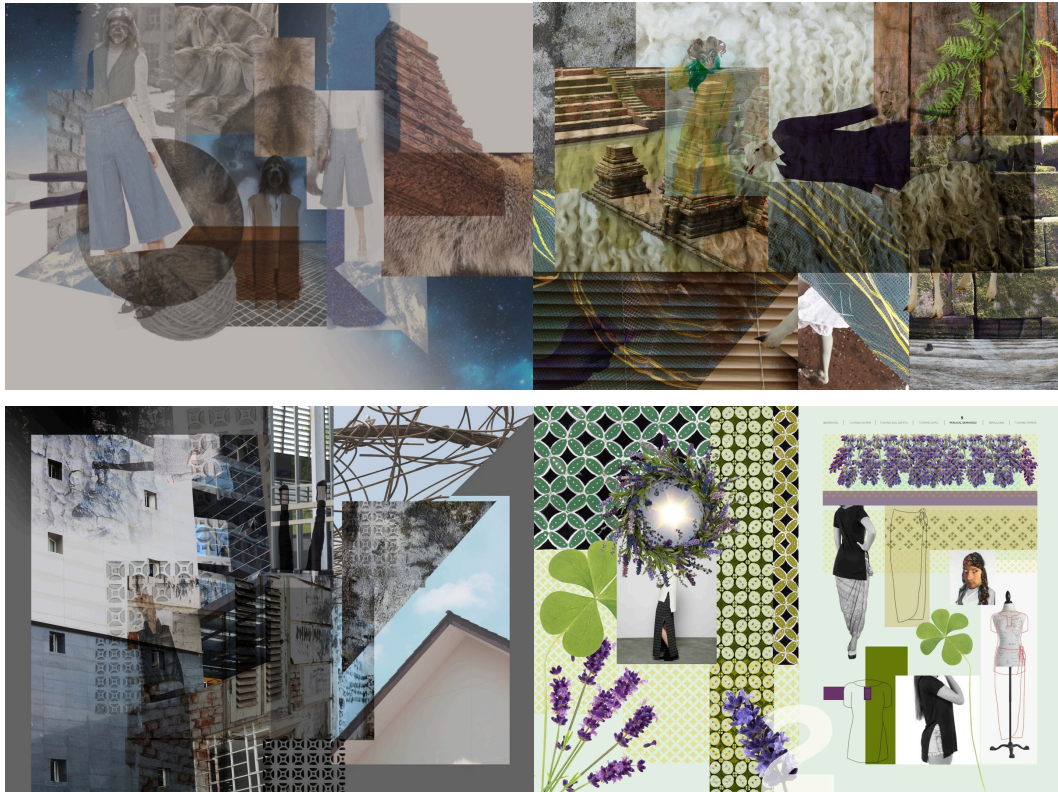


Gambar 5.11 Pekerja Sektor Informal



### c. Eksplorasi Media dan Proses

Eksplorasi media adalah kumpulan gambar-gambar yang menginspirasi penulis dalam membuat rancangan baju. Dengan kata lain halaman ini adalah kumpulan inspirasi yang didapat untuk membuat suatu tema dan warna baju. Bila tidak memiliki tema, maka baju yang dirancang kurang memiliki makna.

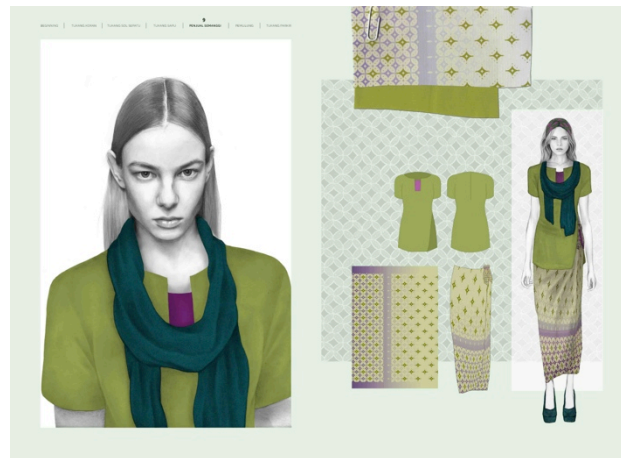


### Gambar 5.12 Eksplorasi Media

#### d. *Figure Stylization*

*Figure Stylization* adalah penjelasan mengenai gambaran pola baju tanpa membuka jaitannya. Pada bagian kanan diisi halaman dengan konten model *close-up* yang menggunakan busana rancangan. Bagian atas pada halaman kanan, diberi sebuah gambaran contoh potongan kain yang digunakan.

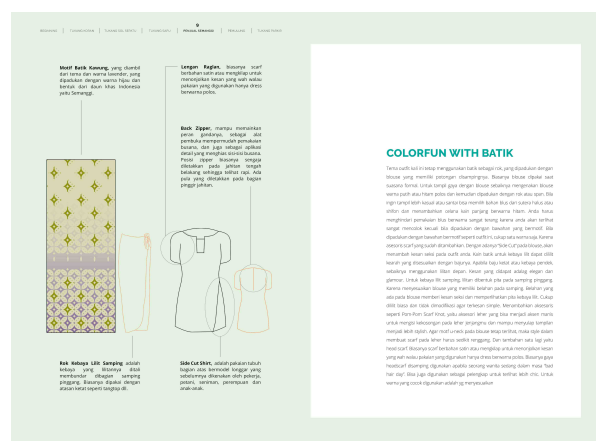




Gambar 5.13 Figure Stylization

### e. Drawing Fashion Flats

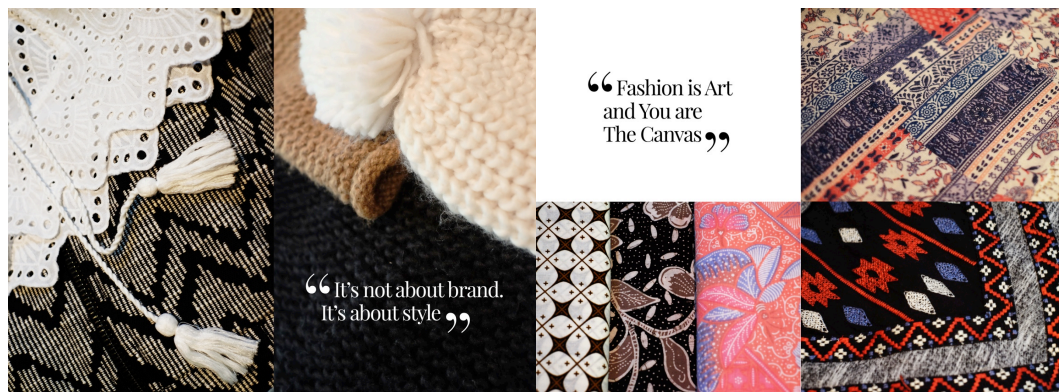
Pada bagian terakhir dari bab II ini merupakan pola baju. Penulis memberi sedikit tips dalam membuat beberapa pola yang bersangkutan dengan menjelaskan nama pola jahitan busana yang di rancang. Dengan sedikit artikel mengenai gaya fesyen yang dikenakan.



Gambar 5.14 Drawing Fashion Flats

### 5.2.6 Quotes

Halaman quotes digunakan sebagai penanda telah berganti subjek per-bab. Warna yang digunakan berwarna-warni penuh satu halaman tergantung fotografi yang digunakan setiap quotes.



**Gambar 5.15** Quotes

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Perkembangan industri fashion di Indonesia yang semakin meningkat didukung dengan adanya berbagai media cetak fesyen sebagai upaya pengembangan minat terhadap industri fashion. Keterkaitan kebutuhan inspirasi dengan perkembangan industri berbanding lurus terhadap perkembangan teknologi fesyen dunia. Sayangnya, perkembangan ini tidak sejalan dengan perkembangan media cetak fesyen di Indonesia sebagai panduan dasar yang sesuai dengan kondisi teknologi fesyen saat ini. Perancangan buku ilustrasi fesyen yang berjudul “Fashion From Street Workers” ini dibutuhkan sebagai media referensi yang nantinya akan menginspirasi desainer dan mahasiswa yang mempelajari desain fashion serta masyarakat yang ingin belajar atau membuka usaha di industri fashion.

Buku ilustrasi fesyen ini dirancang berdasarkan kebutuhan desainer muda dan mahasiswa desain fashion dengan melakukan uji coba kepada audiens melalui dua tahapan. Tahap pertama menggunakan soft file dengan presentase proses empat puluh persen. Dari proses user testing ini didapatkan beberapa respon positif yang membangun, baik dari segi konsep perancangan hingga aspek visual. Tanggapan-tanggapan tersebut dianalisis dan digunakan untuk mengembangkan desain dalam perancangan ini.

Proses uji coba terhadap target audiens tahap kedua sudah dilakukan setelah ensiklopedia telah selesai dirancang dan dicetak dalam bentuk buku. Uji coba akan dilakukan kepada beberapa desainer fashion. **Berbagai tanggapan akan** didapatkan terhadap perancangan ensiklopedia visual ini dan diharapkan mendapat beberapa kesimpulan.

##### 6.1.1 Kesimpulan dari Segi Konsep Perancangan

Kesimpulan didapatkan dalam berbagai aspek salah satunya konsep perancangan sebagai berikut:

- Jumlah perkembangan desainer muda di Indonesia terus bertambah, peranan media di Indonesia dalam berbagai aspek juga dapat kita lihat bukti dan

pergerakannya saat ini. Buku adalah media pembelajaran yang baik dalam proses merancang desain baju. Sudah banyak produksi media buku impor yang masuk di Indonesia. Tetapi buku produksi Indonesia haruslah lebih baik daripada buku produksi luar negeri. Maka pembuatan buku harus sesuai kebutuhan desainer dan terstruktur sesuai tema mengenai fesyen ilustrasi.

- Target audiens merasa bahwa buku ini bermanfaat bagi para desainer pemula yang ingin mempelajari tentang berbagai macam-macam bentuk, pola, serta pengaplikasian pakaian ketika akan mendesain sebuah rancangan (ilustrasi produksi).
- Buku ini dapat menjadi media promosi budaya cara berpakaian pekerja sektor informal kepada para desainer. Selain itu, buku ini juga mampu memicu kecintaan akan budaya sendiri bagi masyarakat Indonesia.
- Dengan adanya buku ini, target audiens diharapkan dapat lebih mengerti mengenai keberadaan dan peranan masyarakat pekerja sektor informal sehingga kemudian diharapkan dapat menimbulkan rasa menghargai dan memiliki minat fesyen pada pekerja sektor informal.
- Gaya bahasa dalam buku ilustrasi ini mudah dipahami oleh target audiens.
- Berdasarkan opini para pembaca (desainer muda), layout yang ditawarkan oleh buku ini sesuai dengan warna dan tema. Konten sudah terstruktur dengan baik sesuai urutan.

## **6.2 Saran**

Perancangan buku ilustrasi fesyen pekerja sektor informal sebagai referensi desainer fesyen ini masih banyak yang perlu dikembangkan, baik dalam segi konsep perancangan dan konten, hingga aspek visual dari buku ilustrasi ini.

Beberapa aspek dari segi konsep dan konten perancangan perlu dikembangkan sebagai berikut:

- Perancangan ini bergantung pada ketersediaan pekerja yang mengenakan pakaian unik, sehingga sangat sulit mencari objek utamanya. Perlu didapatkan di kota lain agar memiliki gaya-gaya pakaian yang berbeda, karena setiap wilayah memiliki cirikhas pakaian yang berbeda. Sehingga perancangan buku ilustrasi ini dapat ditambahkan beberapa materi yang belum diulas pada buku.

- Perlu ditambahkan mengenai gaya ilustrasi fesyen yang mengekspresikan beberapa gaya tertentu yang dengan teknik yang agak mendalam, sehingga koleksi rancangannya sebagai rekomendasi lebih jauh untuk para audiens.
- Masih banyak potensi-potensi lokal berupa seni menggambar fesyen ilustrasi, struktur, dan hal-hal lainnya yang terkait yang dapat diangkat, serta diolah dan menjadi salah satu solusi dari suatu permasalahan desain.
- Adanya perubahan pola pendidikan fesyen dalam masa belajar ke arah eksperimen dibandingkan ke arah teoritis, sehingga desainer mendapat kesempatan untuk eksplorasi dalam berkarya, diharapkan dengan kebebasan eksplorasi dan eksperimen dapat memicu hal-hal baru baik dalam segi inspirasi desain maupun pola berpikir para desainer.
- Menentukan nilai-nilai tambah didalam konten buku yang akan membuat orang atau remaja tertarik untuk membelinya, seperti aspek kolektibilitas dan eksklusifitas, serta konten interaktif. Melengkapi konten-konten yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya dan membuat keselarasan antara segi visual, konten dan finishing buku.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

## DAFTAR PUSTAKA

- Barnard, Malcolm, 1996. *Fashion sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jala Sutra
- Danton, Sihombing, M. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. 2014. *Editorial Design: Digital and Print*. London: Laurence King Publishing
- Tondreau, Beth. 2011. *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grid*. Massachusetts: Rockport Publisher, Inc.
- Bradley, Steven, 2013. *Vensodesign: Desain Fundamental*. Boulder: Colorado
- Graver, A., & Jura, B. 2012. *Best Practices For Graphic Designers, Grids, and Page Layouts: An Essentials Guide for Understanding and Applying Page Design Principles*. Beverly: Rockport Publisher, Inc.
- Lauer, D. A., & Pentak, S. 2005. *Design Basics (6<sup>th</sup> Ed)*. Belmont: Thomson Learning, Inc.
- Mood Designer Fabric & Tim Gunn. 2015. *The Mood Guide to Fabric and Fashion*. New York: Steward, Tabori & Chang.
- Saltz, Ina. 2009. *Typography Essentials: 100 Design Principles for Working with Type*. Massachusetts: Rockport Publisher.
- Cullen, Kristin, 2007. *Lay Out Work Book*. Massachusetts: Rockport Publisher
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III, Penerbit Gramedia, Jakarta, 2005
- Rustan, Surianto. *Layout, Dasar dan Penerapannya*, Gramedia, 2008
- Website:
- [www.pantonefashion.com](http://www.pantonefashion.com), diakses pada 10 November 2016
- [www.fashionlookbook.com](http://www.fashionlookbook.com),
- [www.wensimnster.com](http://www.wensimnster.com)



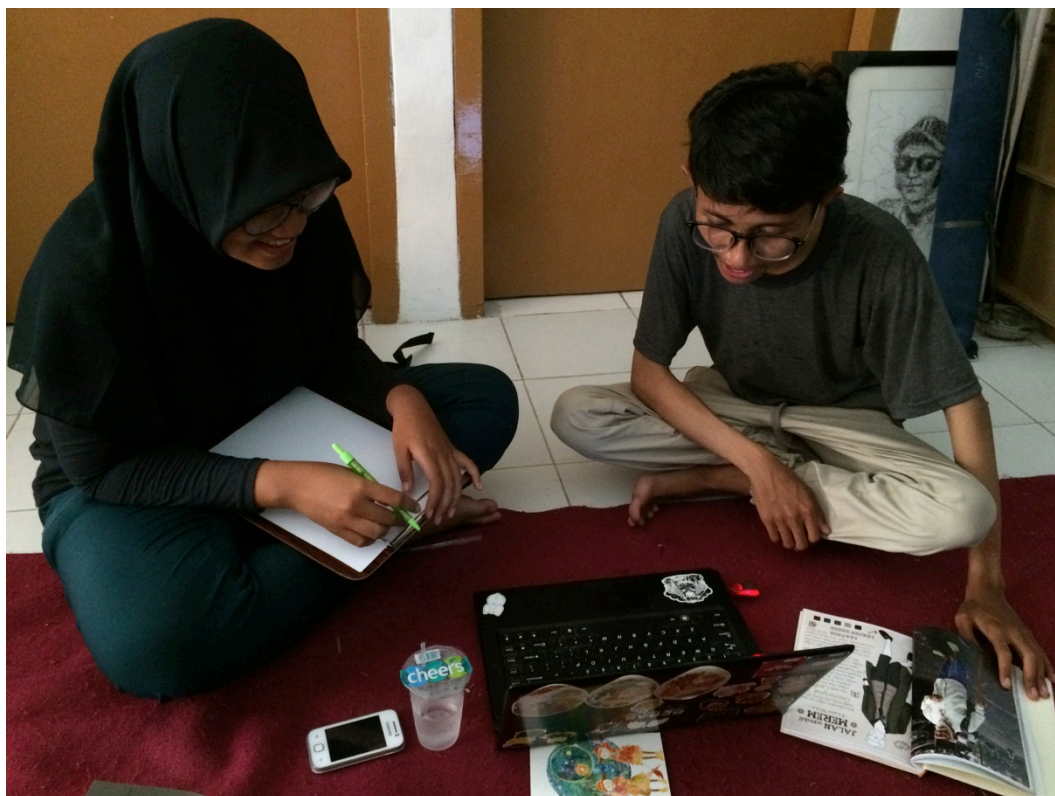
## DOKUMENTASI



















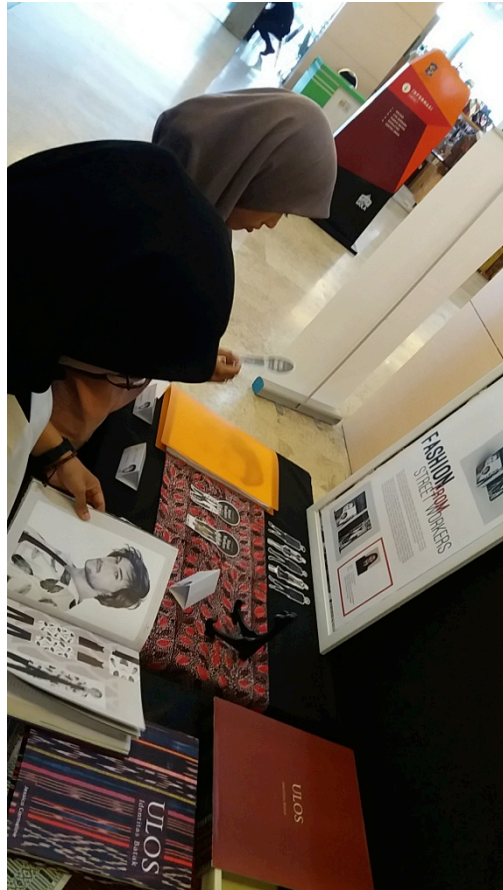










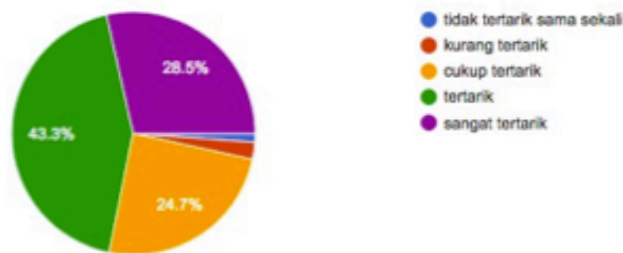




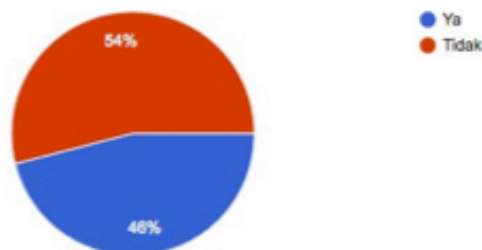
### Tolong sebutkan alasan (215 responses)

identitas
karena capek milih2 baju
Gaya berpakaian menunjukkan bagaimana diri kita
Karena keluarga sering mengomentari gaya berpakaian.. klo jelek biasanya dimarahi. Saya berusaha tidak merusak suasana dengan dimarahi.
Gaya berpakaian bisa menjadi branding diri kita
Karena pakaian adalah hal pertama yang dilihat orang untuk menilai kita saat pertama kali bertemu
Gaya berpakaian merepresentasikan bagaimana seseorang ingin dipandang serta bagaimana ia mengekspresikan dirinya
Biaya fashion biasanya tinggi
Enak dilihat
Karena gaya berpakaian bisa mencerminkan pribadi kita
yang penting nyaman, tapi saya termasuk suka fashion

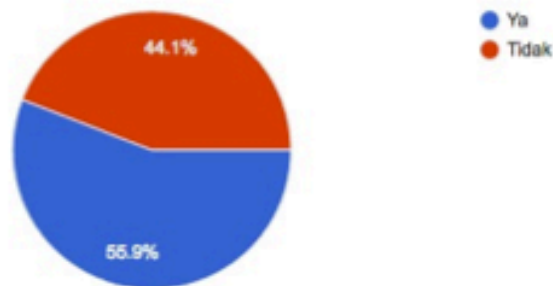
### Seberapa tertarik anda dengan fashion? (263 responses)



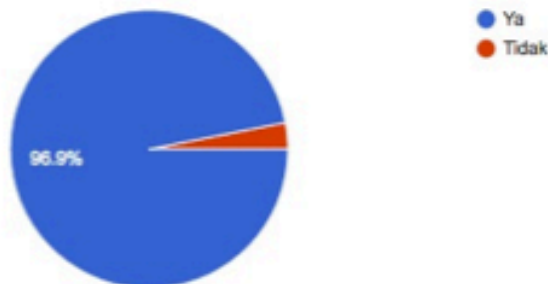
### Apakah anda mengikuti gaya berpakaian tertentu? (contoh: gaya berpakaian vintage, streetwear, dll). (263 responses)



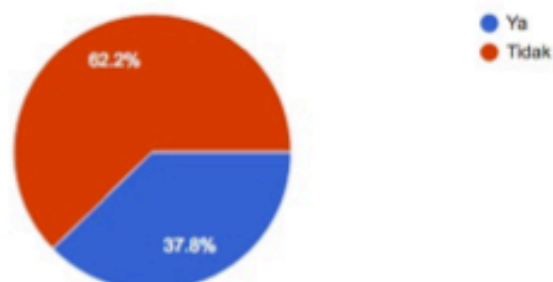
Apakah anda selalu up to date dengan pakaian yang sedang menjadi trend?  
(263 responses)



Apakah inspirasi sangat dibutuhkan dalam dunia fashion? (195 responses)

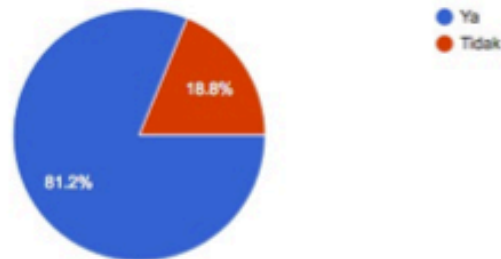


Apakah anda mengetahui istilah-istilah nama bentuk dalam pola baju?  
(contohnya: ada beberapa macam model kerah, tetapi setiap kerah memiliki nama istilahnya. Apakah anda mengetahui istilah-istilah model kerah tersebut?)  
(196 responses)



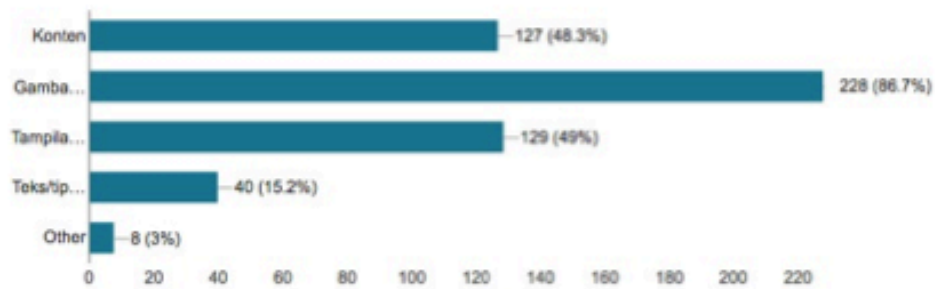
Apakah anda tertarik untuk mengetahui lebih jauh mengenai fesyen yang terinspirasi dari pekerja sektor informal setelah melihat gambar diatas?

(261 responses)

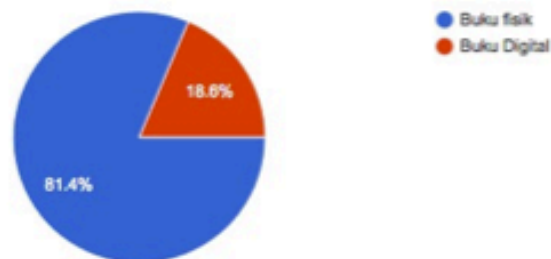


Bagian apa yang membuat anda tertarik dengan buku ? (boleh pilih 2)

(263 responses)

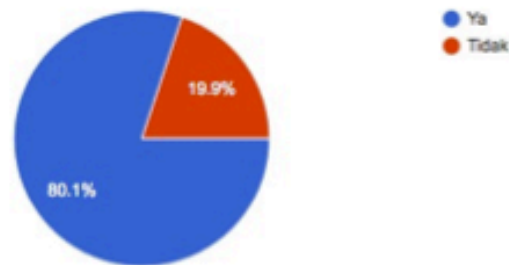


Buku dalam bentuk apa yang lebih nyaman untuk anda baca? (263 responses)



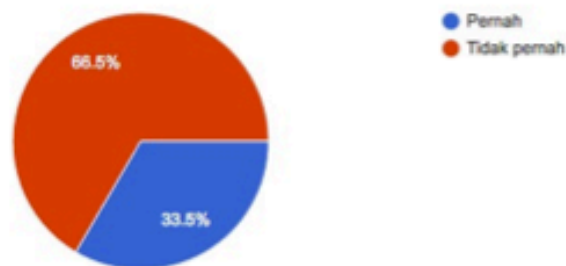
Apakah anda pernah kesulitan saat sedang mencari suatu model baju tetapi tidak tahu apa nama istilah model baju tersebut?

(196 responses)



Apakah anda pernah melihat fashion yang terinspirasi dari orang-orang pekerja sektor informal (contoh: pemulung, pedagang asongan, tukang parkir, tukang becak,dll)?

(263 responses)



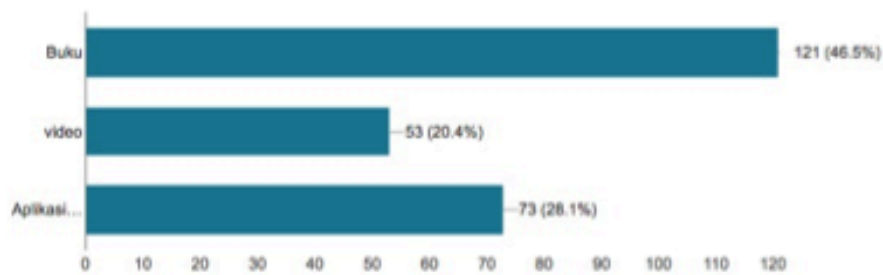
Bagaimanakah kesan anda jika menemukan fashion yang terinspirasi dari orang-orang pekerja sektor informal tersebut?

(240 responses)

Kreatif, fashion dapat terinspirasi dari mana saja
Sangat amat bagus karna saya tidak pernah mengetahui atau mengira bahwa inspirasi fashion pun iyu dapat diperoleh dari orabg pekerja jalanan. Jadi says akan sangat kagum jika sesorang menemukannya
Kesan saya tentu keren karena mereka mencoba untuk berpikir out of the box
Keren kali yee tampil beda
Tidak masalah
Itu selera tiap orang
Unik, namun bukan berarti gaya pakaian tersebut praktis atau bagus utk dipake
Berarti itu punya daya imajinasi yang luar biasa
Sangat keren, kreatif, inovatif
Sampai saat ini belum terinspirasi dengan orang pekerja jalanan.
penasaran
sederhana itu mewah dan eksklusif

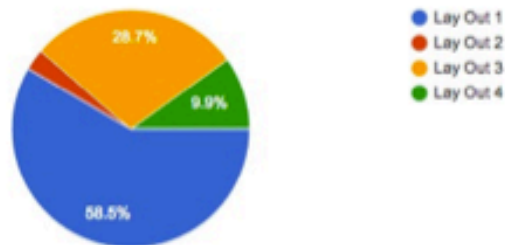
Menurut anda media apa yang sangat efektif untuk menampilkan ILUSTRASI FASHION?

(260 responses)



Layout/tampilan bagaimana yang anda sukai untuk buku ilustrasi fashion? (lihat gambar dibawah dan hanya pilih satu opsi)

(263 responses)

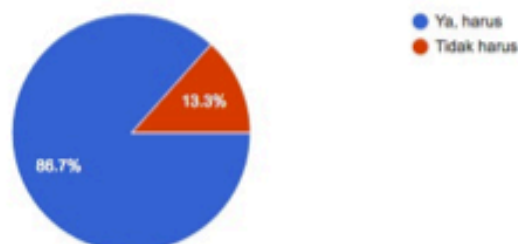


Apakah buku fashion harus berwarna? (196 responses)

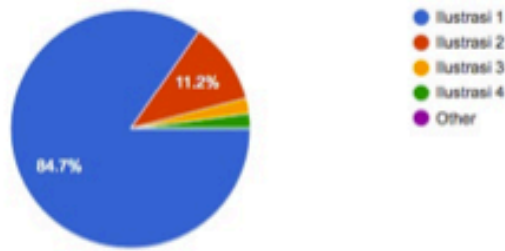


Apakah suatu gambar fashion harus memperlihatkan bentuk asli baju agar nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata?

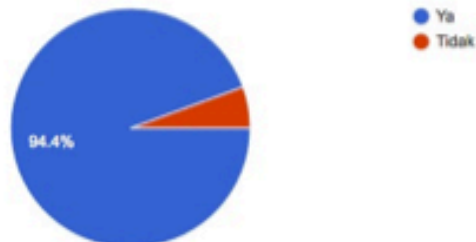
(195 responses)



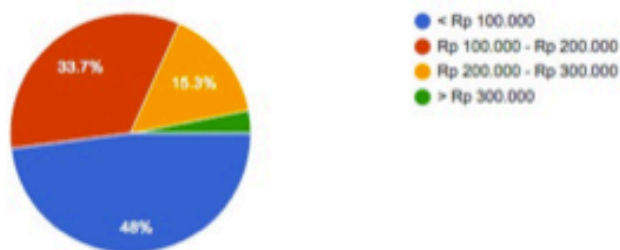
Gaya gambar manakah yang cocok untuk ilustrasi sebuah fashion?  
(196 responses)



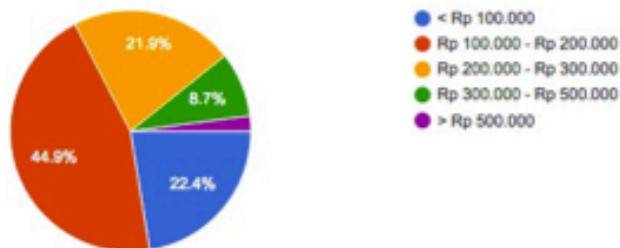
Apakah anda mempertimbangkan untuk membeli buku berdasarkan harga jual buku?  
(196 responses)



Range harga berapa untuk buku yang biasa anda beli di toko buku?  
(196 responses)



Kira-kira, untuk buku ilustrasi fashion yang memiliki konten ilustrasi dan FULL WARNA, berapa harga yang compatible/cocok?  
(196 responses)



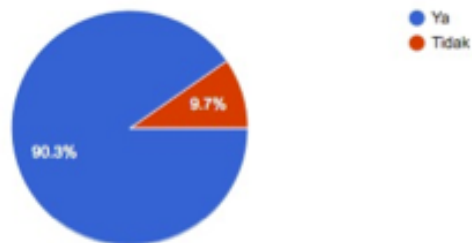
Apakah buku fashion cocok bila dicetak per-edisi atau memiliki edisi baru tiap tahunnya?

(195 responses)



Jika ada buku dengan konten diatas yang telah anda pilih, apakah anda akan membelinya?

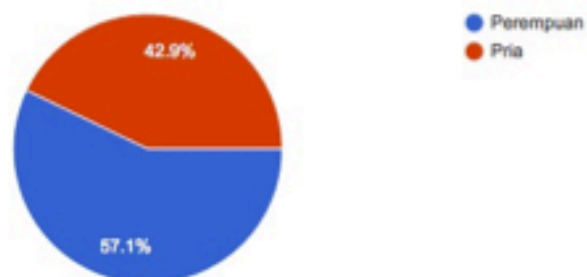
(196 responses)



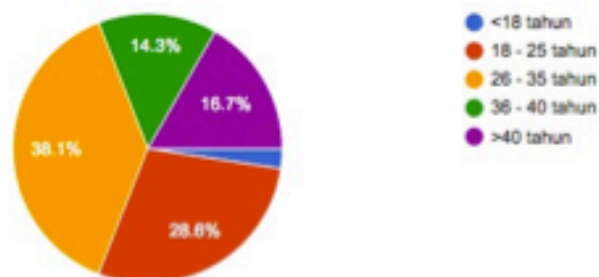
### Nama (42 responses)

Geraldus Sugeng
Alphiana C.
lisa fitria
Ferry Sunarto
devy ros
Philip iswardono
Dwi Iskandar
Rosy K
Lenny Agustin
Diya Auli
Wignyo Rahadi
priska henata

### Jenis kelamin (42 responses)

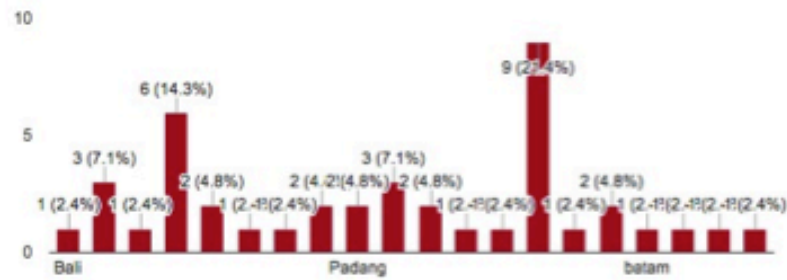


### Usia (42 responses)





### Domisili (42 responses)



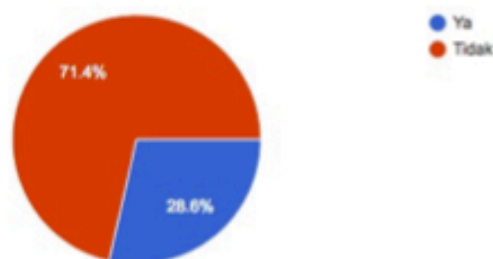
### Fashion

### Apakah inspirasi sangat dibutuhkan dalam dunia fashion? (42 responses)



### Apakah anda pernah melihat fashion yang terinspirasi dari orang-orang pekerja sektor informal (contoh lihat dibawah: pemulung, pedagang asongan, tukang parkir, tukang becak,dll)?

(42 responses)



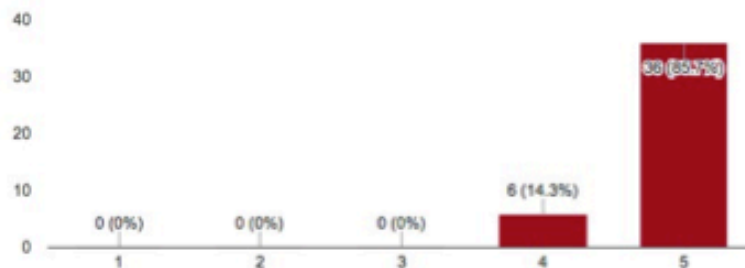
Bagaimanakah kesan anda jika menemukan fashion yang terinspirasi dari orang-orang pekerja sektor informal lalu diaplikasikan dalam bentuk ilustrasi fashion?

(42 responses)

Kreatif
Kreatif
Kreatif
Kreatif
Sangat unik dan kreatif, tetapi jangan sampai malah salah mengkombinasikan atau memadupadankan ulang.
Kreatif & mengasyikkan sepertinya
sebelumnya saya pernah melihat hal spt ini. ide yang diciptakan sangat bagus. good job
Sangat kreatif dan unik. Membuka sudut pandang baru dalam berkreasi dibidang fashion.
Weird.. Tapi mungkin akan keren dan membuka kesadaran sosial tergantung padupadannya.
Sangat amat bagus karna saya tidak pernah mengetahui atau mengira bahwa inspirasi fashion pun iyu dapat diperoleh dari orabg pekerja jalanan. Jadi saya akan sangat kagum jika seseorang menemukannya. Tidak terduga dan effortless
Bagus sih, karena jarang sekali orang yang terinspirasi dari orang2 pekerja jalanan tsb

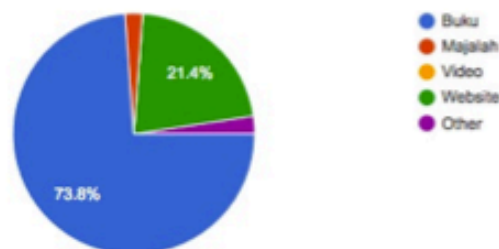
Seberapa anda tertarik untuk mengetahui lebih jauh mengenai fesyen yang terinspirasi dari pekerja sektor informal setelah melihat gambar diatas?

(42 responses)

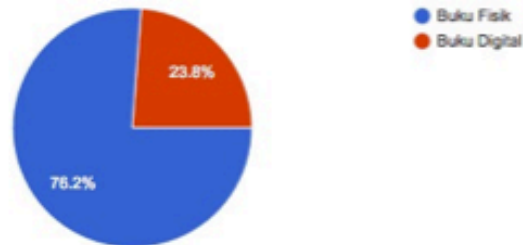


Menurut anda media apa yang paling dan sangat efektif untuk menampilkan ILUSTRASI FASHION?

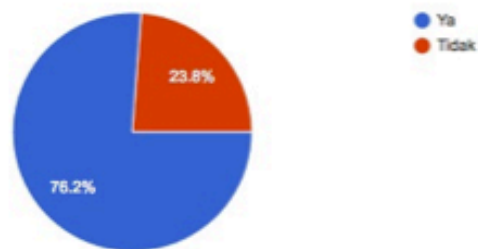
(42 responses)



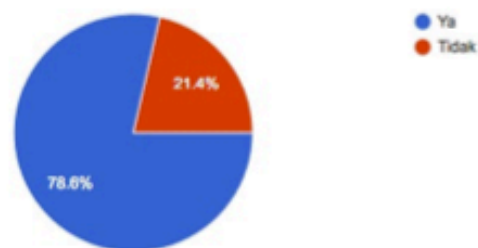
Buku dalam bentuk apa yang lebih nyaman untuk anda baca? (42 responses)



Apakah anda setuju bahwa buku visual fesyen import lebih diminati karena kontennya lebih bagus daripada buku visual fesyen yang diproduksi dalam negeri? (42 responses)

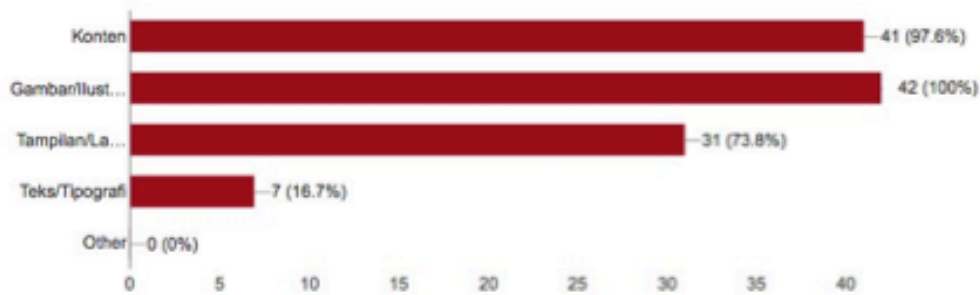


Apakah di Indonesia, buku ilustrasi fashion masih kurang di produksi? (Buku Ilustrasi Fashion yang "Made" in Indonesia) (42 responses)



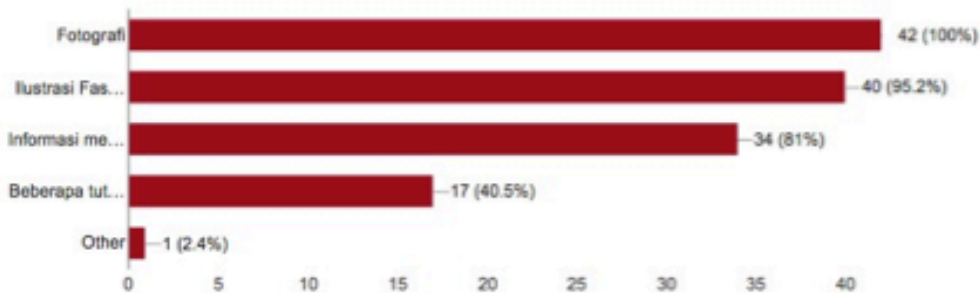
Bagian apa yang membuat anda tertarik dengan buku fashion? (boleh pilih >1 opsi)

(42 responses)



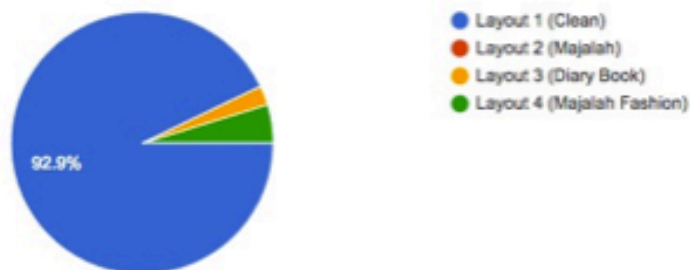
Konten apa saja yang dibutuhkan dalam membuat buku ilustrasi fashion yang berbasis inspirasi / buku konsep fashion? (boleh pilih >1 opsi)

(42 responses)



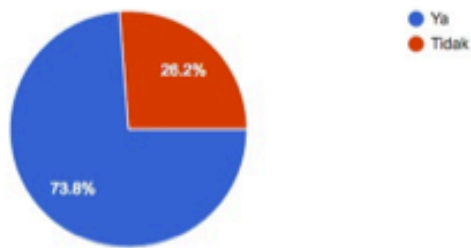
Layout/tampilan bagaimana yang anda sukai untuk buku ilustrasi fashion? (lihat gambar dibawah dan hanya pilih satu opsi)

(42 responses)



Apakah suatu gambar fashion harus memperlihatkan bentuk asli baju agar nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata?

(42 responses)



Gaya gambar manakah yang cocok untuk ilustrasi sebuah fashion?

(42 responses)



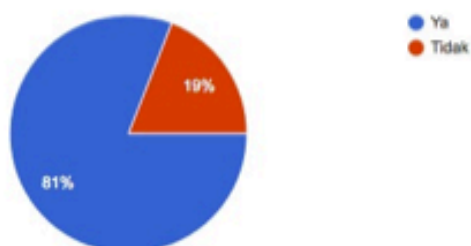
Apakah buku fashion cocok bila dicetak per-edisi atau memiliki edisi baru tiap tahunnya?

(42 responses)



Jika ada buku dengan konten diatas yang telah anda pilih, apakah anda akan membelinya?

(42 responses)



Berapa harga buku yang pantas untuk buku ini bila dipasarkan? (>100 halaman, full warna, konten fotografi, informasi, dan ilustrasi fashion)

(42 responses)



## BIODATA PENULIS



Try Zena Lantisa, atau yang biasa dipanggil Triz ini lahir di Kota Surabaya pada 17 Februari 1993. Terlahir sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara yang seluruhnya adalah perempuan. Penulis telah menempuh pendidikan formalnya di TK Islam Al-Hikmah Surabaya, SD Al-Hikmah Surabaya, SMP Al-Hikmah Surabaya dan SMA Negeri 9 Surabaya. Pada tahun 2011 penulis diterima sebagai mahasiswa di Departemen Desain Produk FTSP ITS DAN masuk di program studi Desain Komunikasi Visual dengan NRP 3411 100 109. Semasa kuliah, penulis aktif dalam berbagai kegiatan kampus. Penulis sering tampil pada beberapa acara event di dalam maupun luar kampus. Seperti tampil dalam drama saat Ide Art 2011, mengisi acara kampus seperti Malam Guyub, Ide Art, 1001 Ide dengan bermain gitar bersama kawan sekelompok Band, tidak hanya di sekitar kampus, tetapi penulis juga sering mengisi acara di beberapa event besar seperti di acara Indie Clothing Surabaya dan acara lainnya.

Sejak kecil penulis sudah memiliki ketertarikan kepada fesyen dan buku bacaan seperti majalah, novel dan buku cerita. Terlahir dari keluarga yang berlatar belakang memiliki hobi dalam bidang membaca membuat penulis memiliki ketertarikan khusus terhadap buku, khususnya buku yang berilustrasi. Perancangan Buku Ilustrasi Fesyen Pekerja Sektor Informal Sebagai Referensi Desainer Fesyen merupakan judul Tugas Akhir yang diambil penulis, karena penulis ingin mengetahui dan menginformasikan lebih jauh mengenai struktur ilustrasi fesyen.

Penulis dapat dihubungi lebih lanjut melalui *email* [tryzena@gmail.com](mailto:tryzena@gmail.com) untuk diskusi lebih lanjut mengenai penelitian yang dilakukan oleh penulis.